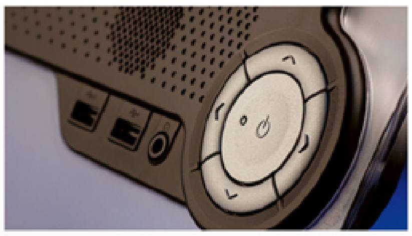
FII ARTIST! SUPERCONCURS DE CREAŢIE 2D, 3D ŞI FOTOGRAFIE DIGITALĂ

64
APR 2005
132 PAGINI
75.000 LEI
7,5 LEI NOI

XtremPC CD

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

LCD ULTRARAPID

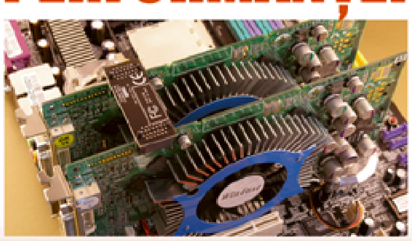


■ 17" ÎN VITEZA A 8-A

CEBIT 2005

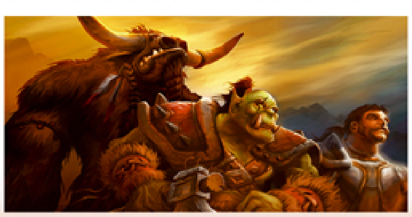
■ PUTEM VEDEA VIITORUL?

SLI: DUBLUL PERFORMANŢEI



■ NVIDIA SURCLASEAZĂ ATI

WORLD OF WARCRAFT



■ FURTUNĂ ÎN LUMEA MMORPG



SOCKET 754 INTRĂ ÎN SCENĂ

AMD LA GRANIŢA DINTRE 32 ŞI 64 BIŢI

BROTHERS IN ARMS - SPLINTER CELL: CHAOS THEORY - DARWINIA


EŞTI GAMER, CE IŢI DOREŞTI MAI MULT?
O experienţă mai profundă, mai complexă şi mai clară.
BenQ

ECHIPA

Redacţia
Liviu Marica **redactor-şef**
Ionuţ Popa **redactor hardware**
Cristian Agatie **redactor hardware**
Liviu Andrei Mihai **redactor software**
Adrian Dorobăţ **redactor jocuri**
Bogdan Bridinel **redactor jocuri**
Anda Drăgnuţă **redactor jocuri**
Gabriel Mitran **editor CD/DVD**

Design
Cristina Hanciarec **tehnoredactare**
Gabriel Ionescu **tehnoredactare**

Fotografie
Radu Iordache

Publicitate & PR
Cristina Savu **director vânzări**
cristinasavu@xtrempc.ro

CONTACT

Redacţia
Adresă: Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-231.28.66
Fax: 021-230.29.76
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informaţii CD/DVD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

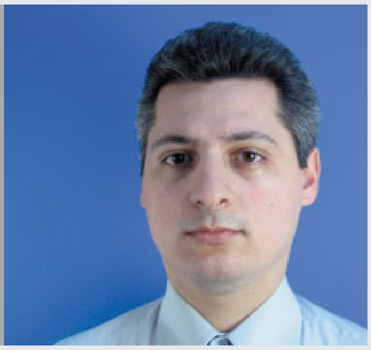
Producţie
Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: Kenson Optical

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-231.28.66

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

ISSN
1582-2818

Publicaţie auditată BRAT
pe perioada iulie-decembrie 2004



Serviciile online în România

Internetul a schimbat în mod radical modul în care comunicăm şi ne informăm. Însă nu trebuie să uităm de un mare avantaj adus de Internet: confortul. Este mult mai uşor să comanzi pe Internet un anumit produs decât să te duci la un magazin real.

Ideea a fost aplicată şi în domeniul celor care oferă servicii (consultanţă, Web design etc.). Mari succese au înregistrat în străinătate serviciile financiare, fie că este vorba de credite, tranzacţii sau asigurări.

Cu puţin timp în urmă am fost foarte încântaţi să descoperim că, în sfârşit, o bancă din România oferă cărţi de credit online. Mai mult din dointa de a încerca un serviciu de acest tip am completat formularul online de pe pagina Web a bancii respective. La sfârşitul acestei etape am putut citi pe pagina Web un mesaj prin care eram anunţat că în scurt timp voi fi contactat de un reprezentant al băncii. Am închis pagina Web mulţumit că totul a fost atât de uşor. După nu mai puţin de patru zile, am fost contactat de un reprezentant al băncii care m-a întrebat dacă am făcut o cerere online şi mi-a cerut toate datele pe care le completasem deja. După aceea a spus că va reveni cu un telefon în aproximativ două ore.

La următoarea convorbire am fost din nou chestionat despre toate datele care le completasem online şi le şi dictasem în urmă cu două ore la telefon. În mod surprinzător, am aflat că trebuia să mă duc la bancă pentru a ridica două formulare (unul pentru o declaraţie salarială şi unul pentru o declaraţie pe propria răspundere).

Având în vedere că am completat un formular online, nu am înţeles nici până în prezent de ce nu mi-au fost trimise prin e-mail. M-ar fi scutit de un drum în plus şi s-ar fi apropiat de conceptul de serviciu online. La sfârşitul acestei convorbiri telefonice mi s-a transmis că voi fi contactat pentru a mi se transmite când v-a trebui să mă prezint la bancă pentru ridicarea cardului.

După alte câteva zile am fost anunţat că pot să mă prezint la bancă pentru ridicarea cardului. În dimineaţa când am ajuns la bancă surprizele au continuat, deoarece am constatat că serverul era căzut şi prin urmare cardul meu de credit nu îmi putea fi înmânat. Am fost îndrumat către altă filială a băncii respective, unde în mod inexplicabil serverul (comun pentru toate filialele) funcţiona. După o perioadă cardul mi-a fost înmânat şi povestea a luat sfârşit.

Dintr-un calcul simplu a reieşit că prin metoda online am făcut tot atâtea drumuri la bancă câte aş fi făcut şi prin metoda clasică, iar în plus totul a durat de cel puţin două ori mai mult decât în mod normal.

Prin urmare, mă întreb: de ce anumite companii se grăbesc să ofere servicii online dacă nu au încă toată logistica necesară?

Liviu Marica



APRILIE

IT EXPRESS

HARDWARE

HOBBY

JOCURI



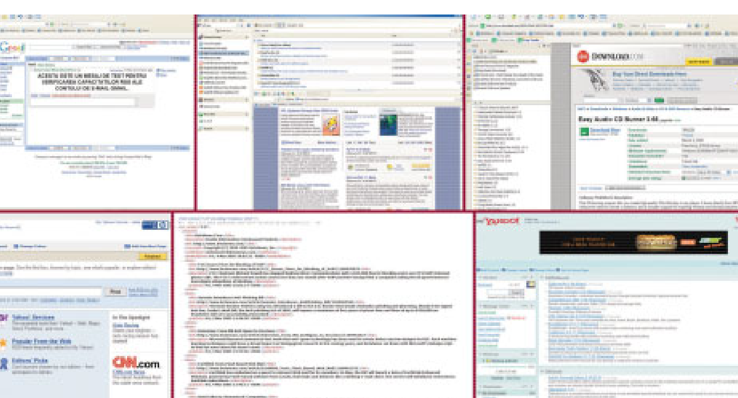
034 Ecranul lat şi imaginile detaliate nu vor mai fi apanajul sălilor de cinema. Televiziunea de înaltă definiţie vi le aduce în propria sufragerie.



036 Scăderile masive de preţuri corelate cu apropierea de tuburile CRT din punctul de vedere al performanţei sunt atuurile de care se bucură astăzi monitoarele LCD.

050 Apariţia în România a unui număr mare de plăci de bază Socket 754, destinate PC-urilor entry-level, ne-a determinat să realizăm un test comparativ.



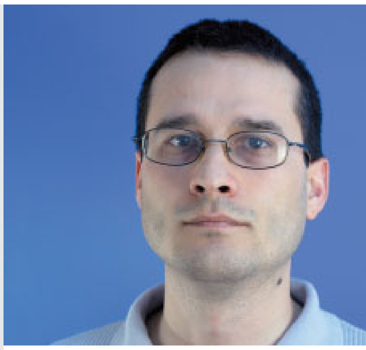


084 Tehnologia RSS este cea care poate schimba felul cum utilizatorii accesează cele mai noi informaţii disponibile pe Internet.

114 Blizzard încearcă să impună marca Warcraft şi în domeniul MMORPG.



IT express



Cristian Agatie

Nevoia de mobilitate

Prin versatilitate şi miniaturizare, dispozitivele portabile intră în epoca James Bond

Orice fan al poveştilor cu James Bond îşi aminteşte de "jucăriile" pe care omniscientul şi omnipotentul personaj le scotea din buzunar de câte ori se afla într-o situaţie mai delicată. Lăsând la o parte forma şi utilitatea acestora, putem spune că toate aveau în comun dimensiunile liliputane şi funcţionalitatea universală. Aceste caracteristici s-au transformat între timp în adevărate curente care modelează piaţa actuală IT&C.

Ca să păstrăm adevărul istoric, miniaturizarea dispozitivelor electronice a fost, la început, o consecinţă firească a progresului tehnologic, care a permis scăderea dimensiunilor tranzistorilor şi înghesuirea acestora, în număr tot mai mare, într-o singură pastilă de siliciu. Ulterior, tendinţa pieţei s-a schimbat, miniaturizarea devenind un scop în sine, iar producătorii au fost nevoiţi să-şi canalizeze resursele pentru atingerea acestui scop. Primul calculator portabil a fost produs în 1981 de Osborne Computer Company. Osborne 1 era construit în jurul unui procesor Z80 la 4MHz, avea un display monocrom cu diagonala de 5" şi cântărea puţin peste 11Kg. Acumulatorul şi mânerul erau cam singurele elemente de portabilitate ale acestui calculator şi, cu toate acestea, el s-a vândut în peste 11.000 de exemplare, un adevărat succes pentru vremea sa. La numai un sfert de secol, vânzările de notebook-uri au atins cifre impresionante, prognozându-se că în 2007 numărul notebook-urilor vândute în Statele Unite îl va depăşi pe cel al sistemelor desktop.

Nevoia tot mai mare de portabilitate şi conştientizarea numărului limitat de funcţii de care utilizatorul are nevoie "la drum" (verificarea e-mail-ului, accesarea Internetului sau consultarea agendei) au determinat apariţia unei versiuni "prescurtate" de computer portabil. În 1989, Atari Portfolio, având dimensiunile unei videocasete VHS, avea să devină primul handheld/palmtop/pocket PC. Acesta folosea ca sistem de operare o versiune de DOS şi includea un editor de text, un program de calcul tabelar, un organizer şi o agendă de contacte. Handheld-urile au avut perioada lor de glorie în anii trecuţi, dar vânzările au scăzut dramatic în ultimii ani, o dată cu accentuarea celui de al doilea curent despre care vorbeam mai sus: polifuncţionalitatea. Surprinzător (sau nu?), handheld-urile au fost scoase de pe piaţă de telefonele mobile, care au preluat majoritatea funcţiilor oferite până de curând de handheld-uri.

Acestea nu sunt singurele produse ameninţate cu dispariţia o dată cu ascensiunea telefoniei mobile. Un parcurs similar l-au avut şi dispozitivele dedicate distracţiei, a căror bază a fost pusă de Sony cu al său Walkman Personal Stereo, respectiv de Magnavox cu Odissey - prima consolă comercială pentru jocuri. În prezent, tendinţa de a îngloba un număr cât mai mare de funcţii într-un dispozitiv cât mai compact este aproape generală. Playerele digitale nu valorează doi bani dacă nu pot fi folosite şi ca dispozitive de stocare portabile, iar telefoanele mobile demne de acest nume combină, pe lângă funcţiile de office ale unui handheld bunicel, şi funcţionalităţile unei camere video digitale, ale unui player audio/video şi ale unei console portabile pentru jocuri.

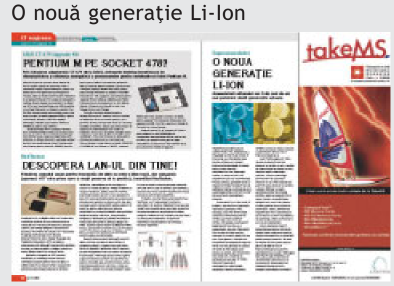
În acest ritm, telefonul mobil tinde să devină singurul dispozitiv portabil de care avem nevoie pentru efectuarea unei game largi de acţiuni. Într-un scenariu nu tocmai SF, vom putea în curând să mergem la cumpărături cu telefonul mobil, iar produsele din coş vor fi automat facturate şi decontate din contul bancar al utilizatorului.



TRIUNGHIUL PROCESOARELOR

DDR2 LA DIETA

COMPUTERUL DIN PANTOF



PENTIUM M PE SOCKET 478?

O NOUA GENERAŢIE LI-ION

DESCOPERA LAN-UL DIN TINE!

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



"A fost foarte binevenit articolul despre programele freeware. Ar trebui să publicaţi mai multe articole pe tema asta, fiecare axându-se pe o anumită categorie de aplicaţii, precum programele de office. Mai mult decât atât, puneţi programele pe CD."

LAUDE ŞI SUGESTII

De la: Marcel Maxim
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Mă numesc Marcel Maxim, sunt din Galaţi şi abia acum mă încumet să vă scriu; am vrut de mai multe ori, dar factorul timp nu mi-a permis.

Una peste alta, eu consider revista una foarte bună, cu puncte de vedere extrem de mature în domeniul IT. Toată consideraţia pentru colectivul de la Hardware, care, prin articolele scrise de-a lungul anilor, de când citesc eu revista, m-a ajutat enorm în consolidarea cunoştinţelor în domeniu. Şi nu numai atât: chiar şi în achiziţionarea unor componente PC. Mi-aduc aminte când mi-am cumpărat prima placă de bază Socket A, un EPoX 8RDA. Fraţilor, ce revistă din România prezenta atât de complet o componentă hardware? Factor de multiplicare, voltaje CPU, memorii, northbridge, valori FSB complete. Păi asta înseamnă că fiecare placă era realmente testată. Eu personal vă mulţumesc foarte mult pentru aportul semnificativ pe care l-aţi adus "maturizării" mele în domeniul hardware.

Normal că aş dori să extindeţi numărul de pagini dedicate testării diferitelor componente, noutăţilor hardware şi chiar introducerea unui ghid pentru depanare PC. Mă rog, sunt multe de zis, dar mă rezum doar la acestea. Numărul 63 al revistei mi se pare cel mai bun din ultima jumătate de an. A fost pur şi simplu o delectare pentru mine să-l citesc! Exact ce aveam nevoie, mai multe informaţii despre Athlon64 939 şi plăcile PCI-Express, tehnologia SLI pe un singur slot PCI-E şi aşa mai departe.

Totuşi am şi o nedumerire: la Umflă Potul!, Athlon64 3200+ Socket 939 - 2GHz corect, dar Athlon64 2800+ Socket 754 eu ştiam că are 1.8GHz şi nu 1.6GHz, iar Athlon64 3000+ Socket 754 eu ştiu că are 2GHz şi nu 1.8GHz (3000+ Winchester, da, este 1.8). Sincer, îmi doresc să particip la concurs, dar nu mai ştiu ce să completez la chestionar. Mă puteţi ajuta?

XtremPC: Nu prea avem obiceiul să publicăm scrisori foarte laudative la adresa noastră, dar numărul acesta reprezintă o excepţie de la regulă datorită faptului că majoritatea reacţiilor la numărul 63 au fost pozitive, deşi nu a fost nici el lipsit de micile sale probleme.

Cititorii mai atenţi au fost puţin derutaţi de conţinutul paginii dedicate concursului "Umflă Potul!", dar ce trebuie reţinut este că întrebările nu sunt legate direct de produsele oferite ca premii, iar răspunsurile pot fi deduse din articolul despre procesoarele Athlon64 realizat de Liviu Marica.

>>> Despre siglă şi alte probleme >>>

De la: John Doe
Pentru: redactia@xtrempc.ro

După 14 numere cumpărate, cred că a sosit momentul să vă scriu şi eu. Nu am un mare talent la scris, aşa că trec direct la subiect:

1. Sunteţi super, cei mai buni etc. Pentru detalii suplimentare citiţi primele fraze din 98% din scrisorile pe care le primiţi.
2. Ştiu că vreţi să menţionăm numele când vă scriem, dar cred că John Doe este mult mai bun decât "Muzică creştină" din nr. 54.
3. Faceţi ceva cu X-ul acela de pe copertă. Este oribil. O bulină mare cu 5 pixeli mari pe ea în formă de cruce. Nu este un X demn de XtremPC. Încercaţi şi voi altceva, de exemplu font-ul wintermute. Nu-i aşa că arată mai extremist?
4. Am observat că DVD-ul vostru este comercializat într-o carcasă DVD şi are şi copertă asortată. De ce nu faceţi la fel cu CD-urile? Plicul de carton este super, arată fain, are cuprinsul pe spate, este net superior simplului plic de hârtie cu ceva transparent la mijloc, dar o carcasă slim ar fi şi mai faină. Nu spuneţi că ar fi prea scump. În magazine se vând cu aproximativ 8.000 de lei bucata. Vouă v-ar veni mult mai ieftin, luând în considerare discount-ul primit datorită cantităţii cumpărate. Nu cred că revista s-ar scumpi cu mai mult de 10.000 de lei. Anul ăsta vreau să cumpăr o unitate DVD. Sper să nu faceţi schimbarea asta după ce o cumpăr.
5. Acordaţi mai mult spaţiu rubricii Hobby în detrimentul celei de Hardware. Este mult mai utilă pentru noi, utilizatorii de rând. Oricum, cine are bani să cumpere nişte componente de "n" sute de euro, care se devalorizează în fiecare zi?
6. Am auzit un zvon pe Net, conform căruia cei de la Electronic Arts lucrează la Red Alert 3. Voi ce ziceţi?
7. A fost foarte binevenit articolul despre programele freeware. Ar trebui să publicaţi mai multe articole pe tema asta, fiecare axându-se pe o anumită categorie de aplicaţii, precum programele de office. Mai mult decât atât, puneţi programele pe CD. Sau faceţi o ediţie specială, cu tot ce are nevoie un calculator în materie de software. Revista ar putea să prezinte fiecare program în parte şi detaliat, iar CD-ul sau CD-urile să cuprindă chiar programele respective. Astfel, dacă cineva ar cumpăra un calculator dintr-un magazin, nu ar mai fi nevoit să folosească programe piratate fiindcă nu-şi permite să le cumpere.
8. Mai puneţi pe CD şi chestii legate de desktop, precum wallpaper-uri, cursoare, teme etc.
9. Spuneţi oamenilor care este faza cu formatul PDF. Unii chiar nu înţeleg de ce nu poate fi folosit formatul DOC peste tot când vine vorba de documente.

INTRĂ ÎN CONTACT!

Adresă:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-mail:
redactia@xtrempc.ro

Telefon:
021-231.28.66

Fax:
021-230.29.76

XtremPC: Întotdeauna am avut suspiciuni în privința acelui început din 98% din scrisori, mai ales că de obicei este urmat de o frază de genul "și acum o să trec la subiect". Păi laudele pentru noi nu fac parte din subiect? Sunt acolo doar ca să ne gâdilați orgoliul și să ne convingeți să publicăm scrisoarea? Suntem dezamăgiți.

Trecând la lucruri mai serioase, unele dintre ideile tale sunt interesante, dar dacă ai fi fost mai atent ai fi observat că unele dintre ele sunt deja puse în aplicare. Întotdeauna ne străduim să prezentăm în paginile revistei și să oferim pe discurile atașate programe gratuite de calitate, care pot fi folosite în locul celor contra cost. În plus, toate programele despre care scriem în revistă sunt incluse pe CD și DVD, într-o secțiune creată special în acest scop. Desigur, unele programe sunt prea mari pentru CD, dar de pe DVD ne străduim să nu lipsească nimic. Chiar și pentru desktop avem o rubrică specială, în care poți găsi wallpaper-uri și altele asemenea.

Trebuie să recunoaștem, nouă ne cam place sigla noastră, așa simplă cum este. În plus, a fost asimilată în conștiința cititorilor și credem că o schimbare ar face revista mai greu de recunoscut.

Nici carcase pentru CD-uri nu credem că o să avem în viitorul prea apropiat. Există cititori care ar fi dispuși să accepte o mică creștere de preț de dragul unui anumit lucru (o creștere substanțială a numărului de pagini etc.), dar dacă am aplica toate aceste idei în același timp prețul rezultat nu ar fi în nici un caz unul doar puțin mai mare. În orice caz, dorim să menținem prețul revistei la același nivel cât mai mult timp posibil și nu credem că o astfel de inițiativă ar fi foarte apreciată.

În ceea ce privește echilibrul dintre rubrici, considerăm că în acest moment este foarte bun, chiar dacă, în funcție de rubrica preferată, unii cititori ar vrea ca o anumită parte să fie avantajată în detrimentul altora.

Despre Red Alert 3 nu putem spune prea multe, dar suntem convinși că va exista, pentru că Electronic Arts nu renunță niciodată la o serie de succes. Totuși, cu mare parte dintre membrii echipei originale plecați în alte direcții, este greu de spus dacă Red Alert 3 se va mai putea ridica la înălțimea predecesoarelor sale.

În final putem să-ți dăm o veste bună: intenționăm să realizăm un articol despre formatul PDF și probabil îl vei putea citi chiar în numărul viitor.

>>> Prețuri fără TVA >>>

De la: Sorin Voicu
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Nici nu am apucat bine să citesc numărul 63 și am dat din nou de problema cunoștințelor vânzătorilor de IT. Este greu să găsești un sfat, o părere de specialitate. Până la urmă te pui cu burta pe carte și înveți singur, eventual consultând Net-ul. Mie mi s-a întâmplat o chestie cu mult mai tragicomică. Intru într-un magazin de IT (București) și vreau să cumpăr zece CD-RW. Nu HDD extern pe USB 2.0 de 500GB, nu un dispozitiv de urmărit soția prin satelit, nu, domnule, zece bucăți de CD-RW amărâte, nici măcar de mare viteză. Văd pe raft o marcă de CD-RW testată de subsemnatul. Întreb un vânzător dacă are zece bucăți. Răspuns afirmativ. Mă îndrept spre casă. Mi se aduce cutia de zece bucăți, domnișoara de la casă începe facturarea și, surpriză: "Îmi pare rău, domnule, dar vă pot factura maximum nouă bucăți. Trebuie să ne rămână pe stoc minimum trei bucăți." (pe raft mai rămăseseră două). Citești, te documentezi pe diverse căi, faci o listă cu componente de PC, te înarmezi cu multă răbdare și începi aventura. Colinzi magazinele IT. Întrebi de un produs. Răspunsul aproape tipic: "Ne pare rău, s-a vândut.". Te întrebi care ar fi cauza. Răspuns: "Am avut o singură bucată!". Concluzia: pe Ceaușescu l-am împușcat, am primit statutul de economie de piață funcțională, dar comerțul tot de stat a rămas.

Nu mă pot abține să nu mă refer și la jocuri. Sunt de acord cu domnul Horia Morcaș atunci când atrage atenția asupra jocurilor plictisitoare. Aștept un joc bun de foarte mult timp. Au apărut multe titluri cu pretenții, dar care au dezamăgit pe multă lume. De atâta așteptat am renunțat la jocuri și mi-am găsit alt hobby! Legat, bineînțeles, tot de IT: fotografia digitală. Poate veți aborda subiectul mai pe larg într-un număr viitor, mai ales că prețurile la camerele digitale au scăzut cu cel puțin 25% (sau ar trebui).

În încheiere ar mai fi ceva: m-am săturat de prețurile afișate (prin reviste, reclame TV sau radio, bannere etc.) fără TVA, și permiteți-mi să cred că și alții. Domnilor, cineva trebuie să atragă atenția asupra politicii de afișare a prețurilor. Ce mă interesează pe mine, cumpărătorul final, că produsul X costă atâția lei fără TVA. Eu oricum plătesc TVA-ul. Să nu mai vorbesc de prețurile la autovehicule (când ajungi la dealer afli că prețul real este cu mult mai mare, și nu vorbesc de diferențe de 1.000 de euro!). Așa că vă rog ca măcar dumneavoastră să indicați prețul end-user (inclusiv TVA), iar, dacă nu se poate, treceți totuși "preț nespecificat".

XtremPC: Despre vânzători și ciudățeniile lor nu credem că mai are rost să spunem ceva, sentimentele majorității sunt deja destul de clare. În privința jocurilor însă ai și n-ai dreptate. Dacă te aștepți numai la experiențe care să-ți schimbe viața, normal că vei fi dezamăgit de cele mai multe ori, dar titluri interesante apar în mod constant și, în afară de perioadele în mod tradițional sărace ale anului, nu ne putem plânge că nu avem cu ce ne umple timpul. Dacă vrei ceva cu adevărat inovator și curajos, îți recomandăm Darwinia, prezentat chiar în acest număr.

Din păcate, renunțarea completă la specificarea prețurilor nu ar ajuta pe nimeni. Cititorii pot în condițiile actuale măcar să facă o comparație, pe când fără nici un preț ar fi complet în necunoștință de cauză. Practica de a nu include TVA în preț este poate incorectă, dar este generalizată, iar prețul pentru end-user ar fi oricum foarte greu de precizat din cauza fluctuației puterii leului și din cauza adaosurilor comerciale variabile.

CU OCHII PE FORUM!

big_manevra

Cu siguranță un număr cu notă mai mare decât precedentele. Poate și criticile au avut un rol în această schimbare. Am rămas surprins de ambundența plăcilor video testate, dar este indicat să vedem un AGP vs PCI-Express. Prezentarea lumii pe 64 de biți sper să continue cu un benchmark pe măsură, cu cât mai multe procesoare atât noi, cât și mai vechi. Un lucru îmbucurător îl constituie și "Umflă Potul!", chiar dacă are un singur 939. Sunteți pe drumul cel bun.

XtremPC

Suntem de acord că, deși aflat în finalul carierei sale, AGP mai are un cuvânt de spus. Intenționăm să realizăm și un test de plăci video pe AGP în viitorul apropiat.

i_am_meen

Nu-mi place că la teste nu mai există categoria buget, adică ceva până în 100$ să zicem; cred că ar fi util, deși în fond tot o să mă uit pe acolo, să văd care este cel mai bun raport calitate-preț în condițiile mele de interes și putere de cumpărare.

XtremPC

Nu testăm în mod special produse scumpe, dar testăm numai produse noi, iar prețul inițial al acestora este, evident, unul destul de mare. Nu putem face din fiecare număr un ghid de cumpărare al tuturor componentelor, dar suntem convinși că cineva care citește revista o perioadă de timp suficient de lungă este complet informat atât în ceea ce privește produsele noi și scumpe, cât și în ceea ce le privește pe cele mai vechi și mai rezonabile ca preț.

AGEIA PhysX PPU

TRIUNGHIUL PROCESOARELOR

Acceleratoarele de fizică (Physics Processing Unit) promit revoluţionarea domeniului jocurilor în acelaşi mod în care au făcut-o procesoarele grafice (GPU) în anii '90.



Apariţia acceleratoarelor grafice, ca răspuns la nevoia crescândă de putere de procesare în domeniul jocurilor, a însemnat un uriaş pas înainte. Un procesor dedicat, care să efectueze mult mai eficient calculele legate de randarea şi afişarea scenelor complexe din jocuri, a permis creşterea dramatică a calităţii vizuale a jocurilor. Cu toate acestea, nici cele mai realiste titluri, ca Half-Life 2, nu reuşesc reproducerea fidelă a firelor de păr, a deformării hainelor, mimica feţei sau curgerea fluidelor. Simularea software a fizicii obiectelor, în jocurile actuale, abia dacă permite calcularea interacţiunii între maximum 200 de obiecte, în cele mai fericite cazuri. Soluţia este oferită de AGEIA, care a dezvoltat un nou tip de procesor specializat, denumit PhysX - acceleratorul de fizică. Acesta permite calcularea hardware a fizicii unui număr de 32.000 de corpuri rigide, la care se adaugă până la 50.000 de particule fluide. PhysX suportă calcularea dinamicii corpurilor rigide, a corpurilor moi, a fluidelor şi a sistemelor de particule (cum ar fi cele care simulează mişcarea firelor de păr sau deformarea hainelor), precum şi calculul deformării corpurilor sau a fizicii fragmentelor desprinse din acestea (în cazul exploziilor, spre exemplu). Imaginaţi-vă o rachetă care pulverizează o clădire în 10.000 de fragmente, fiecare dintre acestea interacţionând realistic între ele, cu jucătorul, cu alte personaje din joc sau cu obiectele din decor. Reprezentanţii AGEIA au fost zgârciţi cu detaliile tehnice, dar se ştie că PhysX este fabricat de TSMC folosind tehnologia de 0.13 microni, conţine un număr de 125 milioane de tranzistori, iar consumul nu depăşeşte 25W, putând fi folosit fără probleme într-un notebook. Pentru funcţionare, PPU are nevoie de memorie externă la fel ca şi acceleratoarele grafice, alegerea producătorului oprindu-se asupra memoriilor GDDR3.

Pentru programarea acestui accelerator de fizică, AGEIA oferă un API software - NovodeX Physics SDK. Acesta permite realizarea unor jocuri compatibile cu vechea platformă (în care fizica obiectelor este calculată software), dar care să poată folosi eficient facilităţile oferite de un PPU, în cazul în care acesta este detectat în sistem. NovodeX este, totodată, primul API care permite abordarea asincronă (multithreading) a fizicii jocurilor, folosind eficient puterea de calcul a unui sistem multiprocesor. Producătorii de jocuri (pentru început Ubisoft şi Sega) s-au arătat interesaţi să implementeze tehnologia în titlurile viitoare, primele jocuri care pot exploata puterea de calcul a unui accelerator de fizică fiind aşteptate spre sfârşitul anului.

Dacă ideea unei unităţi de procesare suplimentare va avea succes, PhysX va închide triunghiul format împreună cu unitatea centrală de procesare (CPU) şi acceleratorul grafic (GPU), permiţând distribuirea echitabilă a sarcinilor în ceea ce priveşte inteligenţa artificială, grafica şi fizica jocului. Nu trebuie să ne aşteptăm la miracole imediate. Pentru început, vom observa probabil o îmbunătăţire a efectelor (cum ar fi creşterea numărului de particule sau al obiectelor care zboară ca urmare a unei explozii) sau modificarea proprietăţilor unor obiecte (acestea devenind deformabile realistic). Pe viitor, vom vedea probabil jocuri care necesită prezenţa unui PPU, oferind efecte video uluitor de realiste apropiate de cele folosite în filme.

Adidas 1

COMPUTERUL DIN PANTOF

Adidas lansează în premieră pantoful cu talpă inteligentă, comandată de un microprocesor.

Timp de trei ani, cercetătorii firmei de echipament sportiv Adidas au lucrat în cel mai mare secret la pantoful viitorului, comandat de un microprocesor. Similar suspensiilor inteligente din automobile, sistemul imaginat de Adidas permite reglarea nivelului de amortizare pe care îl oferă talpa pantofului, în funcţie de greutatea sportivului şi de condiţiile solului. Principiul de funcţionare se bazează pe măsurarea în timp real a deformării tălpii şi ajustarea durităţii acesteia, în funcţie de condiţiile solului.

De fiecare dată când talpa pantofului atinge solul, un senzor magnetic măsoară nivelul de comprimare al acesteia, precizia senzorului fiind de 0.1mm. Informaţiile sunt trimise către un microprocesor, care le compară cu valorile stocate în memorie pentru a decide dacă talpa este prea moale sau prea tare. Odată stabilit nivelul de duritate optim, microprocesorul comandă un motor, care relaxează sau tensionează talpa prin intermediul unui sistem de cabluri, corectând consistenţa şi nivelul de amortizare oferit de pantof. Schimbările sunt graduale, astfel că alergătorul nu simte decât o senzaţie constantă de confort, indiferent de condiţiile de alergare.

Adidas nu a dezvăluit ce tip de procesor foloseşte pentru acest pantof inteligent, dar afirmă că acesta este capabil să efectueze cinci milioane de operaţii pe secundă şi foloseşte un software special. Alimentarea este asigurată de o baterie miniaturală care poate fi înlocuită şi a cărei durată de viaţă este de aproximativ 100 de ore de alergare, aceasta fiind şi durata de viaţă obişnuită a unei perechi de pantofi sport.

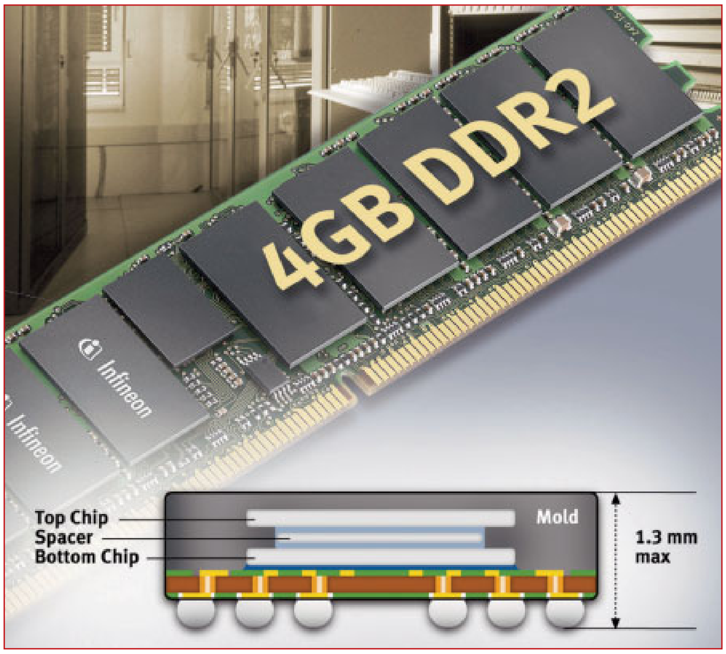
Adidas 1 va fi disponibil în scurt timp în magazine, la preţul de 250€.



Tehnologia Dual-Die

DDR2 LA DIETĂ

Infineon a produs cele mai subţiri module de memorie DDR2 de 4GB pentru servere folosind o nouă tehnologie.



Aplicaţiile care rulează pe serverele actuale necesită capacităţi din ce în ce mai mari pentru memoria RAM. Numărul bancurilor de memorie fiind limitat, singura modalitate de a creşte cantitatea de memorie din sistem rămâne mărirea capacităţii modulelor de memorie utilizate. Din păcate, şi aici apar limitări, impuse de tehnologia folosită în acest moment. Actualmente, cea mai mare capacitate atinsă de chip-urile de memorie este 1Gbit (a nu se confunda cu GByte-ul, un Byte având 8 biţi). Prin folosirea a 18 astfel de chip-uri de memorie se obţine un modul DIMM cu o capacitate de 2GB.

Pentru a depăşi această barieră, producătorii de memorii au apelat la artificii, unul dintre acestea fiind cuplarea a două chip-uri de memorie pentru dublarea capacităţii. Această soluţie are şi un inconvenient, respectiv creşterea dimensiunilor modulelor DIMM, cu consecinţe negative asupra circulaţiei aerului în carcasa serverului.

Producătorul german Infineon şi-a demonstrat încă o dată poziţia de lider în domeniul memoriilor prin producerea celor mai subţiri module de memorie DDR2 de 4GB folosind tehnologia Dual-Die. Aceasta permite dublarea densităţii de memorie, păstrând în acelaşi timp grosimea capsulei în limite acceptabile (practic, aceasta creşte cu numai 0,1mm). Noile module sunt destinate serverelor high end şi folosesc 18 chip-uri de memorie DDR2 de 2Gb, realizate prin unirea în aceeaşi capsulă BGA a câte două chip-uri de 1Gb. Tehnologia Dual-Die permite realizarea modulelor de memorie de 4GB (registered) având o grosime de numai 4.1mm, fiind cu cel puţin 40% mai subţiri decât soluţiile concurente existente în prezent pe piaţă. Aceste dimensiuni permit memoriilor de la Infineon să îndeplinească şi chiar să depăşească cerinţele JEDEC pentru astfel de soluţii.

Folosirea modulelor de memorie mai subţiri permite îmbunătăţirea fluxului de aer şi a condiţiilor termice din carcasa serverului, iar montarea a patru astfel de module de 4GB va permite obţinerea unui maximum de 16GB de memorie pentru fiecare sistem.

ASUS CT-479 Upgrade Kit

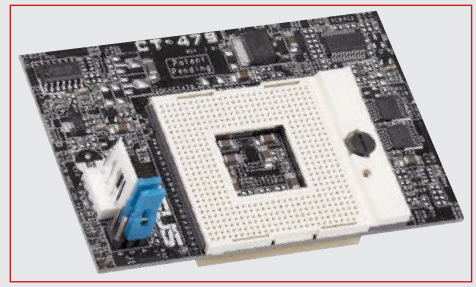
PENTIUM M PE SOCKET 478?

Prin folosirea adaptorului CT-479 de la ASUS, sistemele desktop beneficiază de silenţiozitatea şi eficienţa energetică a procesoarelor pentru notebook-uri Intel Pentium M.

Ideea de a pune un procesor Intel Pentium M într-un sistem desktop nu este nouă, fiind o consecinţă firească a performanţelor scăzute şi a temperaturii mari generate de procesoarele Prescott. Având un număr de 479 de pini, Pentium M nu se putea monta pe nici o placă de bază pentru desktop. Soluţia aleasă de producători ca AOpen sau DFI a fost folosirea Socket-ului 479 pe plăcile lor de bază împreună cu chipset-ul dedicat Intel 855 GM. Această soluţie este scumpă (preţul unei astfel de plăci de bază depăşeşte 200$) şi lipsită de eficienţă, chipset-ul 855 fiind depăşit tehnologic, neavând suport pentru memoria DDR400 sau pentru dual channel.

ASUS abordează diferit această problemă, kit-ul CT-479 permiţând montarea procesoarelor Intel Pentium M pe o placă de bază Socket 478 obişnuită, cu chipset Intel 865. Avantajele acestei abordări sunt posibilitatea folosirii configuraţiei dual channel pentru memoria DDR400, suportul pentru patru DIMM-uri de memorie (maximum 4GB) şi dublarea lăţimii de bandă a portului AGP. Principalul avantaj rămâne însă preţul scăzut, placa de bază împreună cu adaptorul însumând mai puţin de 150$. Adaptorul are jumpere pentru reglarea FSB-ului (400 sau 533MHz), permiţând montarea tuturor procesoarelor cu core Banias, Dothan şi Celeron M, mai puţin a celor Low Voltage şi Ultra Low Voltage.

Întrucât coolerele obişnuite pentru Socket 478 nu pot fi folosite, în kit-ul furnizat de ASUS este inclus un cooler special, care permite răcirea procesoarelor Intel cu frecvenţa de până la 2.26GHz. Acesta este totuşi destul de departe de silenţiozitatea unui cooler de notebook, nivelul său de zgomot atingând 30dB la 3000rpm. Kit-ul mai include un cablu pentru alimentarea adaptorului şi a procesorului. Pentru început, numai plăcile de bază P4P800 SE şi P4P800-VM (cu chipset-ul i865PE, respectiv



i865G) pot folosi adaptorul produs de ASUS, pentru aceasta fiind necesară efectuarea unui upgrade de BIOS. Pe viitor, suportul urmează să fie extins şi la alte modele.

Alegerea denumirii de "upgrade kit" pentru acest adaptor nu este întâmplătoare. Procesoarele Intel pe Socket 478 nu mai au nici un viitor, dar posesorii unei plăci de bază compatibile vor putea folosi Intel Pentium M ca pe o alternativă viabilă de upgrade.

RedTacton

DESCOPERĂ LAN-UL DIN TINE!

Folosirea corpului uman pentru transmisia de date nu este o idee nouă, dar compania japoneză NTT este prima care a reuşit punerea ei în practică, inventând RedTacton.

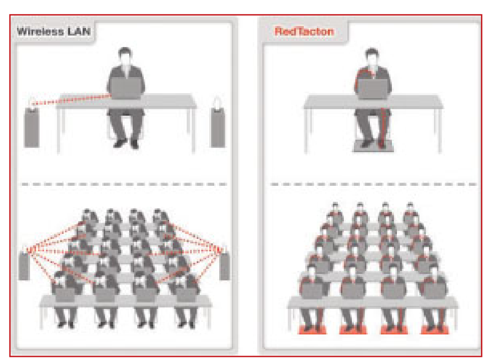


Imaginaţi-vă că, strângând mâna unui colaborator, transmiteţi automat cartea dumneavoastră de vizită către un PDA situat în buzunarul acestuia! Ulterior, prin simpla atingere a calculatorului personal, informaţiile de contact vor fi descărcate în agenda dumneavoastră din Outlook. Science-fiction? Nu chiar. Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT) lucrează la dezvoltarea unei tehnologii care permite transferul de date la viteze de până la 10Mbps, folosind ca suport câmpul electric al corpului uman.

Dispozitivul imaginat de NTT, denumit RedTacton, nu utilizeaza undele radio sau luminoase ca suport pentru fluxul de date, ci câmpul electric al corpului uman. Acesta preia semnalele electrice generate de un emitator RedTacton, transmiţându-le în orice punct al corpului cu viteze de până la 10Mbps. Întâlnind un receptor RedTacton, câmpul electric modifică proprietăţile optice ale unui cristal optoelectric. Modul în care proprietăţile optice ale acestuia sunt afectate este detectat cu ajutorul unei raze laser care este ulterior convertită în semnal electric. În acest fel, pentru stabilirea unui canal de comunicaţii cu un anumit dispozitiv este suficientă atingerea acestuia. Mai mult, două persoane echipate cu RedTacton pot schimba informaţii în format electronic printr-o simplă strângere de mână. O gamă largă de acţiuni (strângerea mâinii, mersul, şederea într-un anumit loc), pot fi folosite pentru a determina RedTacton să stabiliească anumite canale de comunicaţie.

Superioritatea acestei tehnologii constă în faptul că fluxul de date nu este limitat la suprafaţa corpului, ci poate trece prin haine către un dispozitiv RedTacton aflat în buzunar, sau prin încălţăminte catre un senzor încorporat în pardoseală. Tehnologia poate utiliza o gamă largă de materiale ca mediu de transmitere a datelor, incluzând apa, anumite metale, sticla, materialele plastice etc. Mai mult, viteza de transmisie a datelor nu se deteriorează în cazul în care un număr mare de persoane comunică simultan (într-o sala de şedinţe, spre exemplu), deoarece mai mulţi oameni înseamnă mai multe canale de comunicaţie disponibile.

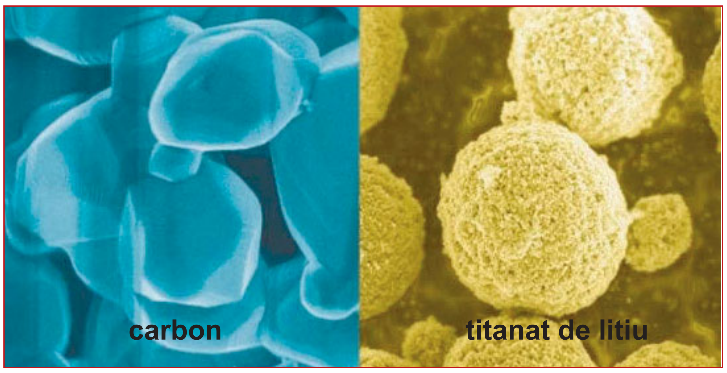
Probabil, cele mai importante beneficii ale RedTacton vor fi exploatate în domeniul securităţii. Un receiver implantat în uşi sau alte locaţii care necesită acces securizat va permite intrarea persoanelor autorizate prin simpla atingere a mânerului uşii. Sistemul de securitate va avea acces instantaneu la datele de identificare ale persoanelor care folosesc intrarea respectivă.



Superacumulator

O NOUĂ GENERAŢIE LI-ION

Acumulatorii viitorului vor fi de zeci de ori mai puternici decât generaţiile actuale.



Dispozitivele portabile actuale (telefon mobil, PDA, notebook etc.) integrează tot mai multe funcţii, în încercarea de a monopoliza toate nevoile utilizatorului. Această încercare monopolizează, în acelaşi timp, şi toate resursele acumulatorului care, tehnologic vorbind, a rămas mult în urma dispozitivelor pe care le alimentează. În acest context, specialiştii caută cu disperare noi tipuri de baterii care să astâmpere foamea de energie pe care o generează numărul din ce în ce mai mare de funcţii al portabilelor moderne.

Acumulatorii cu Li-Ion oferă, în prezent, cea mai mare capacitate raportată la greutate, fiind, totodată, ceva mai ieftini decât soluţiile cu nichel-metal-hidrid (Ni-Mh) sau nichel-cadmium (Ni-Cd). Din păcate, acumulatorii bazaţi pe ioni de litiu au şi dezavantaje, cele mai importante fiind durata de viaţă scurtă a celulelor şi curentul relativ mic pe care îl pot genera. Principiul de funcţionare se bazează pe migrarea ionilor de litiu generaţi de catodul din oxizi de litiu-cobalt către anodul de carbon, prin intermediul unui electrolit. Variaţiile de temperatură care apar în timpul încărcării/descărcării acumulatorilor deteriorează suprafaţa cristalină a anodului, limitând durata de viaţă a acestuia la aproximativ 400 de cicluri încărcare/descărcare.

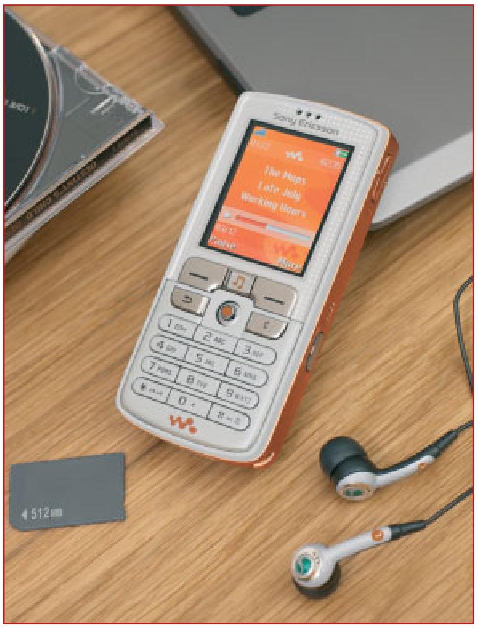
Altair Technologies din Reno, Nevada, propune înlocuirea anodului de carbon cu unul realizat din nanocristale de titanat de litiu obţinute după o tehnologie specială. Procesul tehnologic permite mărirea suprafeţei anodului de la 3 metri pătraţi per gram (în cazul anodului de carbon) la peste 100mp/g. Această suprafaţă extinsă favorizează schimbul rapid de electroni între catod şi anod, cu posibilitatea atingerii unor valori mari pentru curentul generat de un astfel de acumulator. Astfel, alimentarea dispozitivelor mari consumatoare de curent nu va mai fi o problemă. De asemenea, timpul de încărcare s-ar scurta considerabil.

Un alt avantaj al folosirii nanocristalelor pentru fabricarea anozilor este creşterea duratei de viaţă a acumulatorilor, cu implicaţii pozitive asupra mediului. Un anod din titanat de litiu poate suporta până la 20.000 de cicluri încărcare/descărcare, potrivit specialiştilor de la Altair. Tehnologia este încă în fază incipientă, dar reprezentanţii laboratorului de cercetare din Nevada speră să trezească interesul marilor companii producătoare de baterii.

Sony Ericsson W800i

WALKMAN-TALKMAN

Replica Sony la succesul înregistrat de Apple iPod nu este un player mp3 obişnuit, ci un telefon. Sony Ericsson W800i este primul telefon mobil care integrează un player portabil Walkman.



Cu 26 de ani în urmă, oamenii au putut pentru prima dată sa-şi ia muzica la plimbare folosind un Sony Walkman Personal Stereo. Imensa popularitate de care s-a bucurat brand-ul Walkman a creat practic o întreagă industrie, dar şi o nouă formă de divertisment. În prezent, Sony pare să-şi fi pierdut din formă, noua isterie mondială purtând numele concurenţei – Apple iPod. Ultima găselniţă de marketing a celor de la Sony, în încercarea de a recâştiga poziţia de lider al pieţei divertismentului mobil, este împingerea brand-ului Walkman către domeniul telefoanelor mobile.

Primul model care încorporează un player mp3 Walkman este Sony Ericsson W800i. Punctele sale forte sunt excelenta calitate a sunetului, capacitatea de stocare suficientă oferită de cardul Memory Stick Duo de 512MB şi butonul special care permite controlul facil al principalelor funcţii ale playerului. Pentru a sublinia şi mai mult caracterul special al acestui telefon, Sony Ericsson a avut în vedere posibilitatea conectării sale la un sistem stereo extern, folosind cabluri audio adecvate. În momentul primirii unui telefon, playerul se opreşte automat, permiţând preluarea apelului.

Modelul W800i este un terminal triband modern, oferind utilizatorului toate facilităţile pe care le aşteaptă de la un telefon din clasa business. Pe partea de conectivitate, utilizatorul poate folosi GPRS, HSCD sau WAP pentru serviciile de Internet şi date, iar modemul integrat permite conectarea la Internet a unui notebook sau PC în locurile în care o linie terestră nu este disponibilă. Desigur, dintr-un astfel de telefon nu pot lipsi facilităţile de organizare a informaţiilor personale (agendă, calendar, note) sau clientul de e-mail. Datele din agendă, lista de contacte, notele, precum şi e-mail-urile pot fi sincronizate uşor cu Microsoft Outlook, folosind un cablu de date sau conexiunea bluetooth sau prin port infraroşu. Respectând ultimele tendinţe în domeniu, W800i integrează şi o cameră digitală de 2 megapixeli, cu autofocus şi zoom digital până la 4x. Utilizatorul are astfel posibilitatea să facă fotografii de calitate la rezoluţia maximă de 1600x1200 pixeli sau să filmeze videoclipuri cu rezoluţia de 176x144 pixeli, durata acestora fiind limitată numai de capacitatea cardului de memorie folosit. Formatul în care sunt salvate videoclipurile este MPEG-4.

Alimentarea este asigurată de un acumulator Li-Ion cu capacitatea de 900mAh, care îi asigură o autonomie de 300 de ore în stand-by, respectiv până la şapte ore de convorbire, în funcţie de condiţiile reţelei. Ca player mp3, W800i poate funcţiona timp de 15 ore, autonomia sa dublându-se în cazul în care este folosit cu telefonul închis.

Specificaţii	
Dimensiuni	100x46x20,5mm
Greutate	104g
Bandă	GSM 900/1800/1900
Display	176x220 pixeli, 262.000 culori
Cameră foto	2 megapixeli
Tonuri de apel	40 tonuri polifonice, mp3
Player mp3	Walkman
Formate suportate	MP3, AAC
Memorie internă	38MB
Memorie externă	Memory Stick Duo max. 1GB
Înregistrare video	MPEG-4

Intel i945/i955

CHIPSET-URI PENTRU PENTIUM D

Pentru procesoarele sale dual core, Intel a dezvoltat două chipset-uri noi.

În ceea ce priveşte strategia dual core, giganţii procesoarelor au ales căi diferite. AMD mizează pe compatibilitate (procesoarele dual core vor putea fi montate pe plăcile de bază Socket 939 existente) în timp ce Intel a preferat să dezvolte o linie nouă de chipset-uri pentru procesoarele sale Pentium D şi XE. Fără să fi fost anunţate oficial, chipset-urile i945 şi i955X au putut fi admirate la CEBIT în standurile majorităţii producătorilor de plăci de bază.

Intel 945P/G (Lakeport) a fost proiectat ca un înlocuitor pentru actualul i915, fiind destinat procesoarelor Pentium 4 seriile 500, 600 şi Pentium D (dual core fără HyperThreading). Dintre caracteristicile sale amintim suportul pentru memorii DDR2 la 667MHz în configuraţie dual channel, respectiv pentru FSB 800. Varianta i945G (cu grafică integrată) foloseşte un nou chipset grafic, GMA950, cu suport DirectX 9. Rulând la frecvenţa de 400MHz şi având patru conducte de randare, GMA950 va permite abordarea jocurilor mai noi. Pentru înlocuirea chipset-ului i925XE a fost desemnat i955X (Glenwood), care aduce în plus FSB 1066, suport pentru procesoarele Pentium 4 EE 3.73GHz şi Pentium XE (dual core cu HyperThreading) şi posibilitatea de a adresa până la 8GB de memorie RAM DDR2 667. i955X va oferi, în viitor, suportul pentru două plăci video (non SLI), cea de a doua urmând să fie conectată pe un port PCI Express x4.

Ambele chipset-uri vor fi împerecheate cu southbridge-uri din seria ICH7, dintre caracteristicile acestora amintind Gigabit Ethernet, MST (Matrix Storage Technology) pentru RAID 0, 1 şi 1+0, iAMT (Intel Active Management Technology) pentru administrare de la distanţă sau Intel High Definition Audio.



TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

USB Aqua Hubs

Legătura dintre apă şi USB

Fie că este vorba de imprimante sau camere Web, majoritatea perifericelor se conectează pe USB 1.1/2.0. Sistemele au în medie doar patru porturi, iar în prezent acest număr se dovedeşte de multe ori prea mic pentru mulţimea perifericelor ce dispun de acest tip de conectare. Soluţia problemei poate fi un hub USB, un exemplu fiind USB Aqua Hubs realizat de Uni-Creation. Acesta oferă patru porturi USB 2.0. Deosebirea dintre un hub USB obişnuit şi USB Aqua Hubs este faptul că interiorul carcasei este plin cu apă, iar în apă plutesc diverse figurine de plastic. USB Aqua Hubs se poate folosi şi ca suport pentru creioane şi telefonul mobil. Nu vreau să mă gândesc ce s-ar putea întâmpla dacă apa s-ar scurge din USB Aqua Hubs pe firele care au legătură cu portul USB al computerului.



USB noise cancel headphone

Clipe de linişte

Zgomotul care ne înconjoară la orice pas este o problemă a lumii moderne. Chiar şi atunci când doreşti să asculţi muzică la căşti, audiţia îţi este tulburată de diverşi factori. După cum se poate ghici cu uşurinţă din numele său, USB noise cancel headphone este o pereche de căşti ce se conectează la portul USB 1.1/2.0 şi are ca principală caracteristică anularea zgomotului exterior astfel încât veţi auzi numai sunetele pe care le doriţi. Chiar şi atunci când căştile nu sunt conectate la computer activarea funcţiei "noise cancel" ne oferă atât de râvnitele clipe de linişte. Din păcate, zgomotele prea puternice sau stridente nu pot fi anulate.





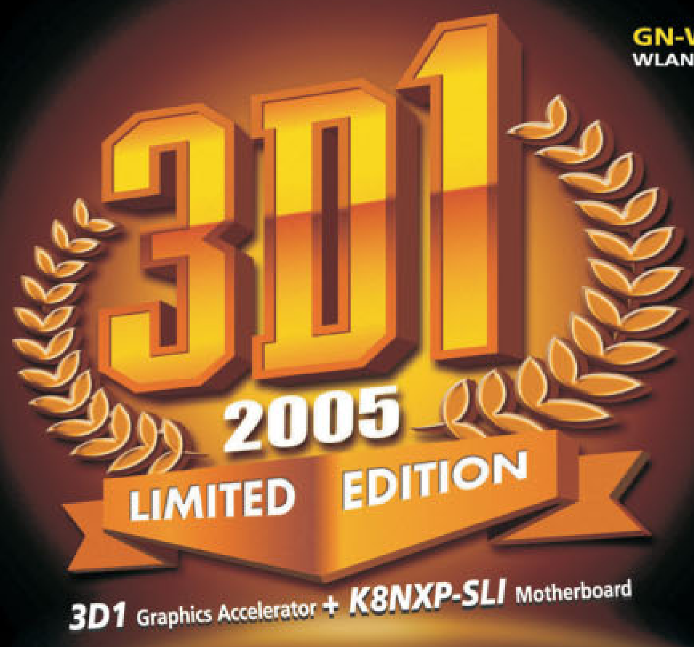
iDog

Căţelul cântăreţ

O veste bună pentru cei care îşi doresc un animal de companie electronic, dar nu îşi permit să-şi achiziţioneze modelul Sony AIBO: Sega Toys ne propune iDog, un robot în formă de câine ce are abilităţi muzicale. Prin intermediul unor fotosenzori situaţi pe cap, iDog răspunde la modul în care este mângâiat (mai repede sau mai încet) prin redarea unor melodii improvizate pe baza a 720 de fragmente muzicale. În timp ce "cântă", iDog îşi mişcă urechile şi coada. Dispune chiar şi de o mufă pentru conectarea sa la un player extern. Simpaticul iDog are dimensiunile de 116x107x100mm.

The Performance Leader

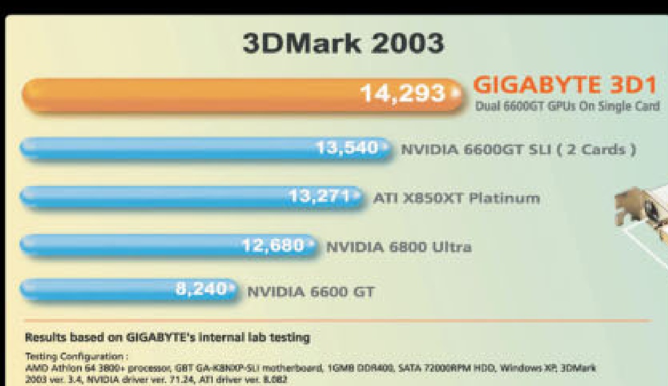
The World's First Dual 6600GT GPU Graphics Accelerator + K8NXP-SLI 8 SIGMA Motherboard

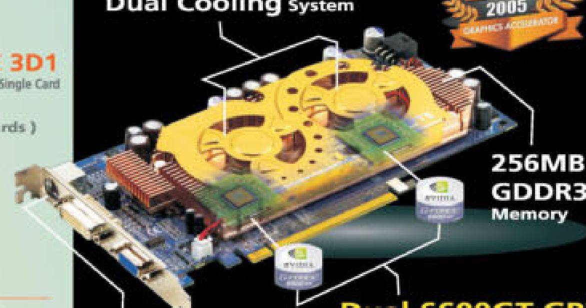






GV-3D1 Dual 6600GT Graphics Accelerator





NOTE: 3D1 is compatible with the GIGABYTE GA-K8NXP-SLI motherboard ONLY.

Pentru mai multe informatii, va rugam sa contactati distribuitorii nostrii :

Caro Group srl
Tel: 4021-3137109, 3137110, 3137111
www.caro.ro

ELKOTech Romania
Tel: 4021.224.60.94 / 95 / 96
Fax: 4021.224.60.97
www.elko.ro

K Tech Electronics
Tel: 4021.224.45.35
Fax: 4021.224.55.87
www.ktech.ro
www.ultrapro.ro

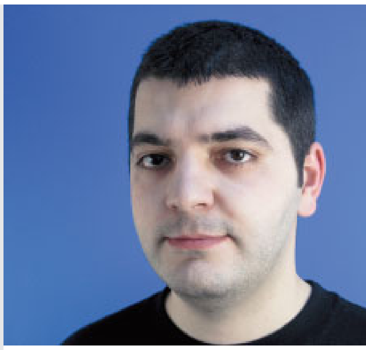
TORNADO SISTEMS/ BOXCOM, ROMANIA
Tel: 4021.312.75.07
Fax: 4021.312.98.20
www.tornado.ro

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
– The specification and pictures are subject to change without notice.
– All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
– Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.ro

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

hardware



Ionuţ Popa

Noul sens al compatibilităţii

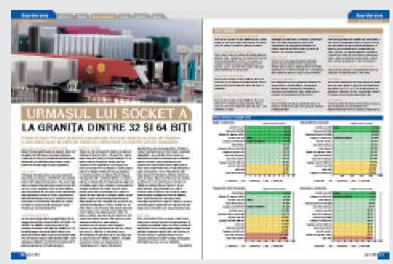
Din fericire nu toată lumea a uitat ce înseamnă compatibil IBM PC

Una dintre problemele cu care se confruntă cel mai des utilizatorii obişnuiţi este compatibilitea între diferite produse hardware. Puţini sunt cei care nu s-au confruntat cu această problemă în momentul în care şi-au achiziţionat o nouă componentă pentru upgrade, care nu merge în PC-ul vechi. Nu negăm că există şi cazuri în care neştiinţa utilizatorului joacă un rol important prin cumpărarea unei componente greşite, dar prin compatibilitate mă refer la acele produse care nu funcţionează împreună, deşi ar trebui. Problemele de compatibilite apar în principal din neglijenţa producătorilor care nu testează suficient de mult noile produse pentru a depista eventualele erori de design care împiedică funcţionarea corectă împreună cu diferite componente proprii sau de la alţi producători. De asemenea, costurilor de cercetare şi dezvoltare din ce în ce mai mari, concurenţa acerbă şi timpul scurt avut la dispoziţie pentru a scoate unele produse se reflectă negativ asupra compatibilităţii.

Ca orice problemă serioasă, scăderea compatibilităţii este din ce în ce mai accentuată în ultimii ani. Una dintre cele mai des întâlnite probleme este imcompatibilitatea între memoria RAM şi placa de bază. Răspunsul producătorilor a fost listarea tipurilor de memorii cu care a fost testat un anumit model, utilizatorul neavând altceva de făcut decât să consulte această listă şi să se bazeze pe ea în luarea deciziei de cumpărare.

Incompatibilitatea hardware între componente este una dintre cele mai grave, însă incompatibilităţi există şi cu programele şi jocurile actuale. Unul dintre aceste programe, menţionat foarte des a crea probleme, este Norton Antivirus. Aceste probleme au cauze identice cu incompatibilităţile hardware: timpul scurt avut la dispoziţie şi suma de bani alocată proiectului. În aceste condiţii nu putem decât să salutăm programul NVIDIA The Way Is Meant To Be Played (TWIMTBP), care are grijă, prin contactul cu dezvoltatorii de software, să înlăture orice probleme de incompatibilitate între produsele proprii şi titlurile de jocuri încă nelansate. Piesa de rezistenţă a lui TWIMTBP este laboratorul de testare din Moscova, unde se găsesc toate plăcile video NVIDIA de la GeForce 256 până la GeForce 6800 Ultra. Cele peste 500 de calculatoare de test pot genera un raport stufos în doar câteva zile despre orice joc în oricare din stagiile sale de dezvoltare. Acel raport conţine informaţii detaliate despre orice fel de probleme care pot apărea la rularea pe anumite configuraţii, precum şi recomandări despre setările implicite care ar trebui folosite de jocul respectiv. Raportul mai conţine sugestii pentru modificarea codului în vederea obţinerii unei imagini calitativ superioare şi a unor sporuri de performanţă. Prin utilizarea unor dispozitive speciale se pot testa 16 configuraţii diferite în doar 8 minute. Global, NVIDIA are peste 40 de angajaţi specializaţi, al căror rol este de a discuta cu dezvoltatorii de jocuri pentru a-i ajuta la scrierea codului pentru jocurile noi sau la portările de pe console. NVIDIA se asigură că orice cumpărător al unui joc afiliat la programul TWIMTBP nu va avea nici o problemă în timpul instalării şi rulării acestuia pe o placă video cu chip grafic GeForce.

Direcţia luată de NVIDIA sperăm să fie abordată şi de alţi producători pentru a scăpa în scurt timp de coşmarul reprezentat de incompatibilităţile de nivel hardware şi software care nu face decât să scadă încrederea utilizatorilor în noile tehnologii. Până când acest lucru se va întâmpla, utilizatorii trebuie să se informeze foarte bine în prealabil asupra produsului pe care au de gând să îl achiziţioneze, pentru a evita pe cât posibil problemele legate de particularităţile diferitelor modele.



URMAȘUL LUI SOCKET A
LA GRANIȚA DINTRE 32 ȘI 64 BIȚI

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478:
CPU - Athlon XP 3200+ / Pentium 4 3.2E
Memorie - 2x256MB Corsair 3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - GeCube Radeon 9800 Pro 128MB
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video:
CPU - Pentium 4 3.2E
Placă de bază - ABIT IC7-G
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W



HP Compaq nx6110. Libertate de mişcare de două ori mai mare.

Subţire şi uşor, de o calitate şi un design excepţionale, noul HP Compaq nx6110 cu tehnologie mobilă Intel® Centrino™ este aici pentru a-ţi asigura legătura constantă cu biroul tău. Dar cel mai important avantaj al notebook-ului HP Compaq nx6110 este reprezentat, ca şi în cazul notebook-ului HP Compaq nc6120, de bateriile sale de călătorie. Prin utilizarea acestora, durata de funcţionare autonomă standard de 4 ore se extinde cu încă 5 ore suplimentare! Astfel, tu rămâi conectat, oriunde ai fi. Mai adaugă la toate acestea şi noua tehnologie wireless, calitatea designului şi preţul extrem de convenabil şi vei înţelege de ce acest notebook este expresia perfectă pentru noua formulă HP a libertăţii.

HP recomandă Microsoft® Windows® XP Professional.



HP COMPAQ BUSINESS NOTEBOOK nx6110

de la **1190*** €

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
  - Procesor Intel® Pentium® M 1.60 GHz
  - Intel® 915GM Chipset
  - Intel® wireless LAN integrat
- Microsoft® Windows® XP Professional Edition
- Memorie 256/512 MB
- Hard disk 40/60 GB
- Display 15" TFT XGA
- Drive optic DVD/CD-RW combo
- Garanţie 1 an



HP COMPAQ BUSINESS NOTEBOOK nc6120

de la **1295*** €

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
  - Procesor Intel® Pentium® M 1.73/1.86 GHz
  - Intel® 915GM Chipset
  - Intel® wireless LAN integrat
- Microsoft® Windows® XP Professional Edition
- Memorie 256/512 MB
- Hard disk 40/60 GB
- Display 15" TFT XGA/SXGA+
- Drive optic DVD-ROM, DVD/CD-RW combo sau DVD+/-RW
- Garanţie 1 an/3 ani



Măreşte-ţi libertatea de mişcare cu bateria de călătorie HP care îţi oferă 5 ore suplimentare de autonomie**.

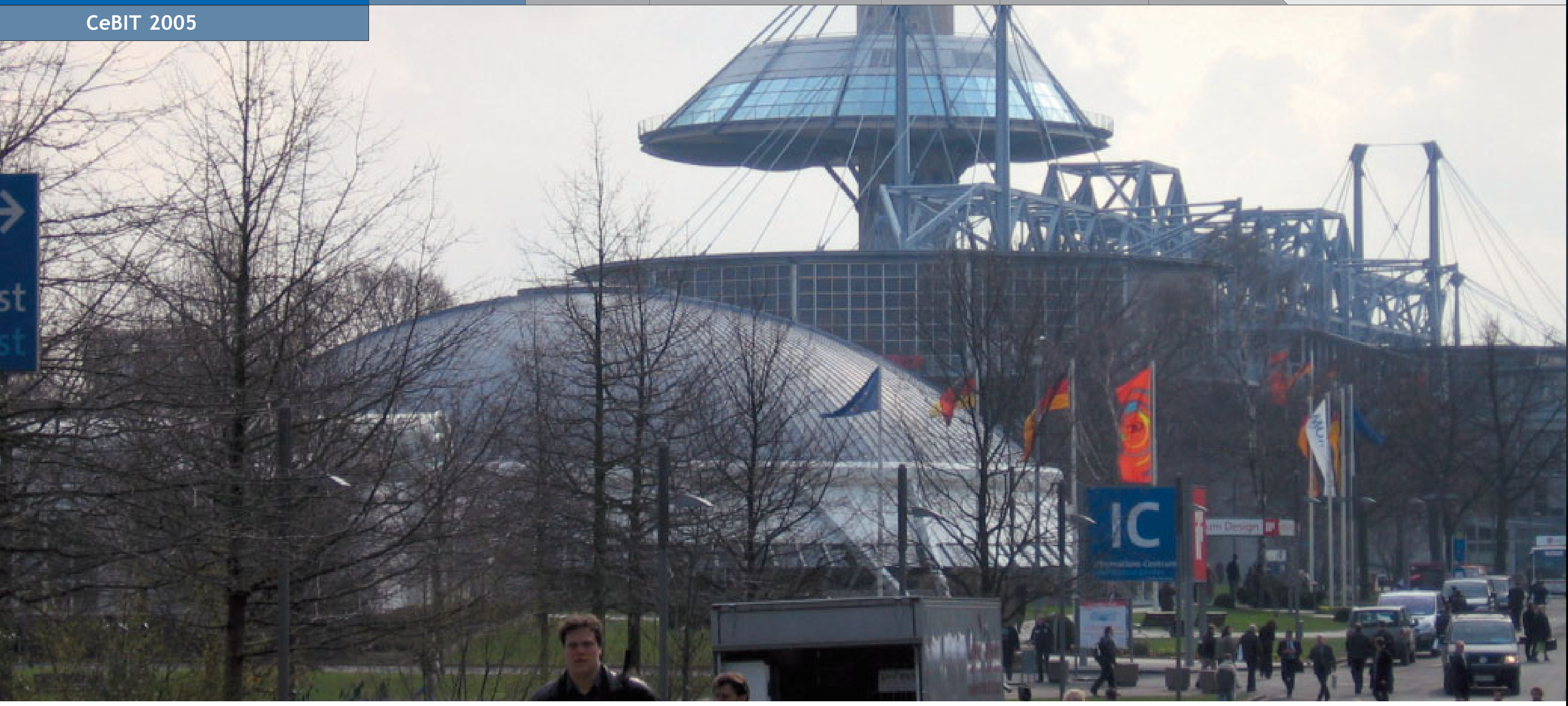
hp invent

Detalii şi demonstraţii live la **Look in.HP INteractive Center:**
B-dul Ştirbei Vodă, nr. 95, sector 1

SUNĂ	**(021) 222 20 72**
ACCESEAZĂ	**www.hp.com.ro**
VIZITEAZĂ	**partenerii hp din ţară**

intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

* Preţul corespunde configuraţiei minimale, este orientativ şi nu include TVA. Pentru detalii suplimentare contactaţi partenerii autorizaţi HP. ** Bateria nu este inclusă în preţul notebook-ului.



CEBIT 2005
PUTEM VEDEA OARE VIITORUL?

Cel mai mare târg european IT&C înregistrează o creştere în numărul de vizitatori şi expozanţi, semn al organizării impecabile şi al climatului excelent dezvoltat pentru oamenii de afaceri.

ÎNCĂ DE LA PRIMUL CONTACT CU ORAŞUL Hanovra, gazda expoziţei CeBIT 2005, suntem loviţi de impresia că totul este pus la punct doar cu un scop, acela de a servi celui mai mare târg european de IT&C. Accesul la spaţiul expoziţional Messe se face foarte uşor pentru noii veniţi cu ajutorul trenului ce face legătura între aeroport, gara principală şi locul de desfăşurare al CeBIT-ului. Alegerea începutului lunii martie ca perioadă de desfăşurare pentru CeBIT este foarte bine gândită, vremea in Hanovra fiind destul de iertătoare cu străinii, chiar dacă restul Germaniei este acoperit de zăpadă.

În cadrul târgului, totul este organizat după binecunoscuta rigoare germană, centrele de informaţii abundă, hărţile pavilioanelor sunt plasate în puncte strategice, iar cei însetaţi şi înfometaţi pot să se oprească la oricare dintre multele restaurante din zonă. Pentru presă s-au făcut eforturi suplimentare prin introducerea unor maşini ce facilitează deplasarea rapidă între punctele de interes, precum şi strângerea în acelaşi loc din cadrul centrului de conferinţe a materialelor informaţionale oferite de expozanţi. Transmiterea în cel mai scurt timp a articolelor se poate face gratuit de la notebook-urile conectate la Internet puse la dispoziţie de organizatori.

Totul este gândit pentru crearea unei experienţe plăcute vizitatorilor şi expozanţilor, cei de care depinde succesul CeBIT-ului. Organizatorii nu au uitat să pună afişe vizibile ce informează asupra perioadri de desfăşurare a târgului de anul viitor: 9-15 martie 2006.

CEBIT 2005 ÎN CIFRE

Cel mai bun indicator al succesului unui târg expoziţional este numărul de vizitatori şi expozanţi. Aceste numere indică perfect din punct de vedere statistic evoluţia în timp a unui astfel de eveniment.

CeBIT 2005 a fost un succes din toate punctele de vedere, înregistrându-se creşteri la aproape toate capitolele. Numărul de participanţi cu stand la CeBIT 2005 a fost de 6270, o creştere de aproximativ 4.3% comparativ cu 2004. Dintre aceştia 1677 de companii au venit din regiunea Asia Pacific, faţă de 1354 anul trecut. Taiwan-ul a participat cu nu mai puţin de 777 de companii de dimensiuni mari, medii şi mici. Expozanţii din China aproape şi-au dublat numărul de la 182 la 310. Continentul nord-american este singurul care a înregistrat scăderi, de la 224 de companii în 2004 la 209 anul acesta. Zona Europa Centrală şi de Est a participat cu 292 de firme, multe din acestea raportând stabilirea de noi contacte de afaceri foarte promiţătoare.

Numărul total al celor care au vizitat CeBIT 2005 a fost de 480.000 de persoane, din care un procent record de 88% au fost specialişti, acest lucru fiind posibil datorită campaniei publicitare cu ţintă foarte precisă premergătoare evenimentului. Media standurilor vizitate de fiecare persoană a crescut de la 21 la 27. Foarte important de remarcat este mărirea duratei de timp pe parcursul căreia are loc vizitarea târgului de către persoane individuale la două zile. Acesta este unul din capitolele la care nu s-au înregistrat creşteri de mulţi ani.

Nici site-ul web al târgului, www.cebit.de, nu s-a lăsat mai prejos, pe toată perioada târgului fiind înregistrate peste 19 milioane de afişări, cu peste 18% mai mult decât anul trecut. La ceremonia de deschidere au participat 2000 de invitaţi, alţi 3300 urmărind în direct festivităţile pe Internet. O parte din conferinţele de presă au fost difuzate în direct pe Internet iar altele, împreună cu evenimentele importante au fost disponibile sub formă de fişiere disponibile pentru download.

CONCLUZIE

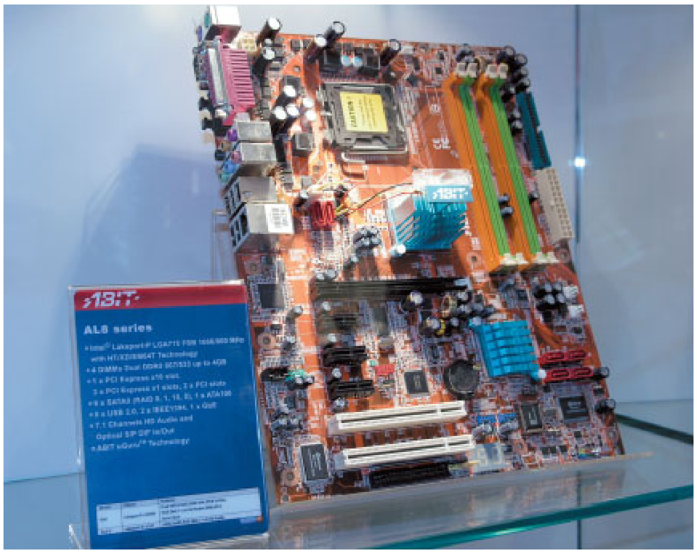
Evoluţia CeBIT-ului este un foarte bun indicator al direcţiei în care se îndreaptă industria IT&C şi anume acapararea de noi pieţe, tipuri de utilizatori şi extinderea celor deja existente. Motto-ului, "Putem vedea oare viitorul?" îi putem răspunde afirmativ fără ezitare, târgul CeBIT din acest an prevestind revigorarea industriei IT&C pe plan mondial.

Ionuţ Alexandru Popa


LG
Life's Good
Meet the World in a New Slim Way.
ULTRA Slim SERIES
FLATRON™
L1780U
ESENTA tehnologiei avansate
Monitoarele din seria FLATRON Ultra Slim incorporeaza o gama larga de tehnologii de ultima ora.
Designul futurist, inalta calitate a imaginii si ergonomia acestora dau stil biroului tau.
CERF 2005
În perioada 20-24 Aprilie 2005 vă aşteptăm la CERF la standul LG în Pavilionul 13.

INTEL I955X

Gata înaintea lui Intel



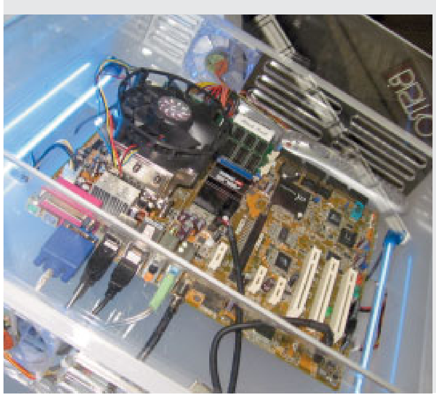
Deşi multă lume se aştepta ca Intel să lanseze cu prilejul CeBIT 2005 noua generaţie de chipset-uri cu suport pentru FSB la 1066MHz, memorie DDR2 667MHz şi procesoare dual core, acest lucru nu s-a întâmplat. Totuşi, la standurile principalilor producători de plăci de bază au putut fi văzute modele în variantă finală motorizate de aceste chipset-uri. Acest lucru este un semn că chipset-urile sunt gata, primele cantităţi fiind deja livrate producătorilor, urmând ca în scurt timp să aibă loc lansarea oficială. De menţionat că aceste chipset-uri aduc şi noua variantă de southbridge, ICH7, cu variantele sale ICH7R şi ICH7W. În afară de sporul de performanţă oferit, cel mai important lucru privitor la chipset-ul I955X este suportul pentru viitoarele procesoare Intel dual core, ce nu funcţionează pe modele actuale.

www.intel.com

ATI RADEON XPRESS 200

Grafică integrată DirectX 9.0

Deşi nu este foarte cunoscut pentru chipset-urile sale, producătorul canadian ATI a prezentat la CeBIT seria Radeon Xpress 200 ce aduce beneficiile unui cost scăzut prin intermediul graficii integrate compatibile DirectX 9.0. La baza chip-ului grafic stă Radeon X300 compatibil Shade Model 2.0. Prin cuplarea cu o placă video ATI suplimentară, imaginea poate fi afişată pe un maxim de trei monitoare. Radeon Xpress 200 poate fi folosit atât împreună cu procesoare LGA775, cât şi Socket 478. Pentru flexibilitate producătorii pot folosi memorii DDR400 sau DDR2 667MHz. Numărul maxim de canale PCI Express suportat este 20 dintre care 16 sunt folosite pentru placa video. Chip-ul grafic accelerează codarea şi decodarea MPEG 1,2,4 şi are suport HDTV. Prin folosirea împreună cu un chip Theater 550 avem la dispoziţie o soluţie certificată Windows XP Media Center Edition. La standul ASUS putea fi urmărită funcţionând o placă de bază P5RDI-V cu chipset Radeon Xpress 200 şi tuner TV integrat.



www.ati.com

NFORCE4 SLI INTEL EDITION

Multi GPU pe LGA775

Unul dintre motivele pentru care procesoarele AMD Athlon64 au fost preferate de utilizatorii entuziaşti îl reprezintă chipset-ul nForce4 SLI ce permite instalarea a două plăci video în sistem pentru atingerea unei performanţe aproape duble în aplicaţiile 3D. Acest atu este pe cale de a fi înlăturat de către Intel o dată cu anunţarea chipset-ului NVIDIA ce aduce suport SLI pentru platforma LGA775. Deşi anterior se speculase că acesta se va numi nForce5, în cadrul conferinţei de presă NVIDIA a anunţat numele oficial: nForce4 SLI Intel Edition. Spre deosebire de versiunea pentru Socket 939, nForce4 SLI Intel Edition va fi o soluţie dual chip şi va oferi suport pentru FSB-ul la 1066MHz şi memoriile DDR2 667MHz. Chip-ul audio integrat va permite scoaterea sunetului pe opt canale, însă nu este vorba de Soundstorm 2, cum mulţi şi-ar fi dorit. Chipset-ul este deja în fază de producţie, la standurile producătorilor de plăci de bază putând fi admirate modelele ce vor intra în circuitul de distribuţie.

www.nvidia.com





Marga Zanders
Marketing Communication Officer Eastern Europe
Mystar Computer B.V.
MSI European Office

XPC: Care sunt noutăţile prezentate de MSI la CeBIT 2005?

M.Z.: Deoarece nucleul afacerii MSI este reprezentat de plăci video şi de bază, la acest capitol am avut cele mai multe noutăţi. La standul nostru puteaţi vedea pe P4N Diamond, placă de bază cu chipset nForce4 SLI ce utilizează un switch digital pentru trecerea de la modul de lucru SLI la cel normal. Nu au lipsit nici chipset-urile Intel i945 şi i955, plăci de bază BTX şi pentru AMD Opteron cu SLI. Pe partea de plăci video am prezentat modelul de vârf MSI RX850XT şi NX6200 cu tehnologia TurboCache şi răcire pasivă. Demne de remarcat sunt şi notebook-urile ce folosesc platforma Intel Sonoma şi AMD Turion.

XPC: Care sunt noile caracteristici introduse de MSI plăcilor sale de bază?

M.Z.: Cea mai nouă tehnologie este DBS, ce foloseşte patru canale PCI Express x1 ale chipset-ului nForce4 Ultra pentru a crea un slot PCI Express x16 ce poate primi o placă video sau controller Serial ATA, placă de sunet etc. Această soluţie este mai ieftină decât folosirea chipset-ului nForce4 SLI.

XPC: Are MSI de gând să producă pe viitor plăci video cu două chip-uri grafice?

M.Z.: Deocamdata nu avem astfel de planuri, deoarece costul de producţie ar fi prea mare pentru utilizatori din cauza costurilor de cercetare, diferenţa de performanţă nu ar fi prea mare faţă de o soluţie clasică SLI, iar în plus există problema compatibilităţii cu plăcile de bază actuale.

SIS656

Opţiuni pentru LGA775

În acest moment cei ce-şi doresc o platformă LGA775 cu procesor Intel Pentium 4 nu-şi pot achiziţiona decât o placă de bază cu chipset Intel. În câteva luni pe piaţă vor fi disponibile şi soluţii de la NVIDIA, VIA şi SiS. La CeBIT putea fi admirat la standul SiS, un prototip al unei plăci de bază funcţionale cu chipset SiS656. Deşi nu oferă suport pentru procesoarele cu FSB-ul la 1066MHz, SiS656 este compatibil cu memoriile DDR2 667MHz şi DDR400. Momentan acest lucru nu este un impediment, singurele procesoare care suportă FSB-ul la 1066MHz fiind scumpe şi greu de găsit în canalele de distribuţie. Interesant la SiS656 este controller-ul de memorie ce poate opera în mod single channel, dual channel şi concurent dual channel ce permite folosirea a două module de memorie cu capacităţi diferite. Southbridge-ul SiS965 Media I/O aduce suport pentru un port PCI Express x16, controller USB 2.0, ATA133, Serial ATA, codec audio AC'97 v2.3 şi Gigabit LAN. Comunicarea între northbridge şi southbridge se face prin intermediul celei de-a doua generaţii a MuTIOL la o viteză de 1GB/s.

www.sis.com.tw



VIA PT894 PRO

Dual GFX în acţiune



Chiar dacă ATI un anunţat în cadrul CeBIT-ului Multirendering-ul, răspunsul la NVIDIA SLI, la stadurile producătorilor de chipset-uri au putut fi văzute PC-uri care rulau cu două plăci video Radeon. VIA PT894 Pro este un astfel de chipset, ce permite afişarea imaginii pe patru monitoare prin folosirea a două plăci grafice ATI Radeon. Acestea nu trebuie să folosească acelaşi procesor grafic, după declaraţiile VIA. PT894 Pro aduce suport pentru cele mai noi tehnologii: FSB la 1066MHz, DDR2 667, PCI Express x16, dar păstrează compatibilitatea cu sistemele mai vechi prin compatibilitatea cu memoriile DDR400. Southbridge-ul VT8237 integrează controller Serial ATA, V-RAID, codec audio Vinyl pe opt canale, Velocity Gigabit LAN, USB 2.0 şi Firewire. În plus VIA PT894 Pro este certificat PCI Express de către PCI-SIG.

www.via.com.tw

ATI RADEON X800XL AGP

Bridge de la PCI Express la AGP

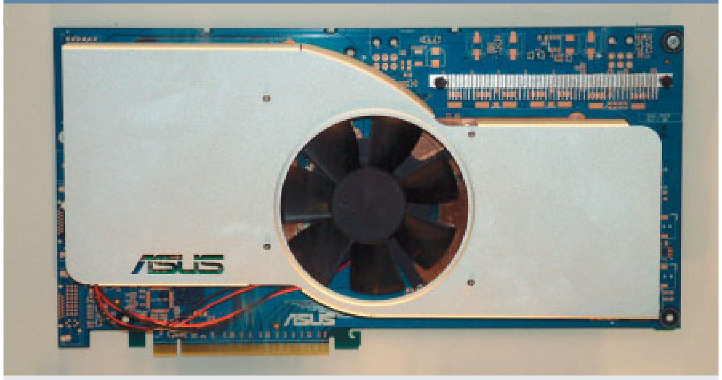
La apariţia PCI Express, NVIDIA a fost primul producător care a introdus pe piaţă modele care suportau această interfaţă prin folosirea unor chip-uri de translatare a comenzilor AGP în PCI Express, numite bridge-uri. În acel moment ATI a declarat că nu va folosi aceste chip-uri, deoarece cresc costurile de producţie şi scade performanţa. Avantajul folosirii bridge-urilor este acela că pot fi scoase pe piaţă modele AGP şi PCI Express în foarte scurt timp fără a fi nevoie de proiectarea a două chip-uri grafice diferite. Dacă acum aproape un an acest lucru era necesar pentru crearea de modele PCI Express, anul acesta lucrurile s-au schimbat, bridge-urile fiind folosite pentru aducerea pe AGP a produselor native PCI Express. Cel mai bun exemplu îl constituie Radeon X700 şi Radeon X800XL, ce folosesc bridge-uri în variantele AGP. De notat este faptul că toate variantele Radeon X800XL pentru AGP au PCB-ul mai lung pentru a acomoda bridge-ul plasat pe partea din spate a plăcii. Acest chip nu necesită răcire pasivă, conform declaraţiilor producătorilor.

www.ati.com



ASUS 6800 ULTRA SLI

Pentru utilizatorii neobişnuiţi



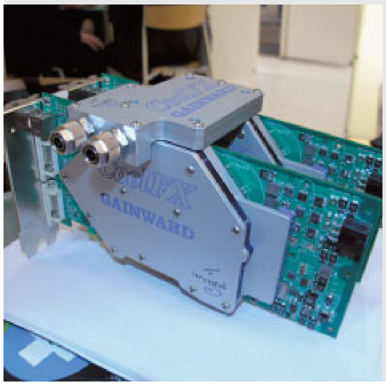
În momentul lansării lui Gigabyte GV-3D1, prima placă video cu două chip-uri grafice GeForce 6600 GT conectate în mod SLI, multă lume şi-a pus întrebarea de ce nu au fost folosite chip-uri GeForce 6800 Ultra, vârful de gamă NVIDIA. Răspunsul la această întrebare stă în complexitatea PCB-ului, consumul foarte ridicat de curent şi nu în ultimul rând în preţ. Totuşi, acest lucru nu i-a împiedicat pe alţii să încerce. ASUS a prezentat în cadrul CeBIT din acest an un prototip al unei plăci încă nedenumite oficial ce foloseşte două chip-uri grafice GeForce 6800 Ultra, fiecare dotat cu 256MB de memorie pe 256 biţi. Per total vom avea la dispoziţie 32 de conducte de randare şi 12 procesoare de vertecşi. Din poză se poate observa că înălţimea PCB-ului este mai mare decât cea permisă de standardul ATX, necesitând o carcasă specială. Nu se ştie pentru moment care vor fi preţul de achiziţie şi cerinţele din punctul de vedere al sursei de alimentare. De asemenea, nu se ştie dacă va fi posibilă afişarea imaginii pe patru monitoare.

www.asus.com

GAINWARD 1GB 6800 ULTRA SLI

1GB de memorie video

Introducerea tehnologiei SLI şi a plăcilor video NVIDIA cu 512MB RAM a dus la atingerea unui nou record în materie de grafică pe calculator: 1GB de memorie video. Trebuie ţinut cont de faptul că majoritatea utilizatorilor nu au nici 512MB de memorie RAM în calculator. Cu prilejul CeBIT din acest an, Gainward a lansat kit-ul 1GB 6800 Ultra SLI format din două plăci video GeForce 6800 Ultra cu 512MB RAM fiecare şi un sistem de răcire cu apă pentru memorii şi procesorul grafic. Preţul acestei "minunăţii" este de peste 1500€, mai mult decât preţul unui calculator high end tipic. Sistemul de răcire folosit se numeşte CoolFX şi a mai fost folosit şi pentru alte modele Gainward, pentru 1GB 6800 Ultra SLI fiind nevoie doar de modificări ale designului pentru a se potrivi cu cele două plăci video. Frecvenţele de funcţionare ale chip-urilor şi memoriei sunt mai mari decât cele ale modelului de referinţă: 450MHz, respectiv 1200MHz.



www.gainward.de

LEADTEK WINFAST 6600GT EXTREME SLI

Mai tăcut, mai rapid



Gigabyte este cel care a dat tonul prin producerea lui 3D1, prima placă video cu două chip-uri grafice GeForce 6600 GT integrate pe acelaşi PCB, ceilalţi producători urmând exemplul în scurt timp. Leadtek, cunoscut pentru soluţiile sale de răcire mai puţin convenţionale, oferă tot un design single slot, dar cu un singur ventilator de dimeniuni mai mari, ce reduce considerabil zgomotul produs în timpul funcţionării. Chip-urile grafice şi memoria sunt uşor supratactate faţă de modelul de referinţă NVIDIA: 550MHz pentru GPU şi 1120MHz pentru cei 256MB de memorie GDDR3. Încă nu se ştie preţul de achiziţie sau dacă va funcţiona doar împreună cu o placă de bază Leadtek.

www.leadtek.com.tw

AMD DUAL CORE

AMD spune: Toledo!

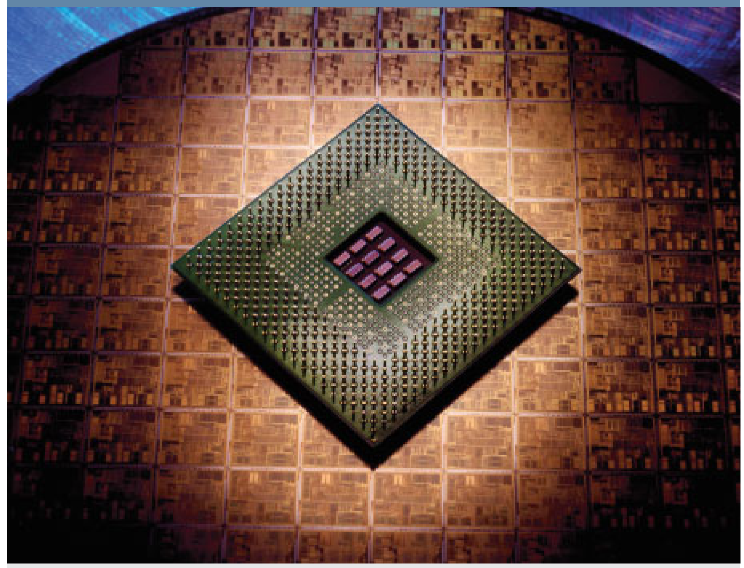
La CeBIT 2005, AMD nu a avut un stand aşa cum ne imaginam. Undeva la etajul unu al pavilionului doi era un spaţiu amenajat pentru întâlnirile oficialilor AMD cu presa sau cu partenerii. La intrarea în acest spaţiu erau expuse câteva plăci de bază destinate procesoarelor AMD. La întâlnirea cu reprezentantul AMD ne-a fost dezvăluit un sistem cu carcasă Alienware ce rula cu procesorul dual core Toledo. Din păcate, cu toate insistenţele noastre, nu am putut afla multe detalii tehnice cum ar fi frecvenţa de rulare, cache şi nici preţul aproximativ. Ce am putut să mai aflăm este faptul că plăcile de bază Socket 939 vor fi compatibile cu noul procesor doar printr-un update de BIOS.

www.amd.com



INTEL DUAL CORE

De două ori extrem



După ce luna trecută vă anunţam că Intel a dezvăluit detalii despre procesoarele dual core, la CeBIT am avut ocazia să le vedem rulând într-un sistem şi chiar am urmărit cum un computer cu Intel Pentium Extreme Edition lucra într-o aplicaţie de grafică 3D. Am observat că tehnologia Hyper Threading era activată, sistemul de operare indicând prezenţa a patru procesoare (două fizice şi două virtuale). Din discuţiile cu reprezentantul Intel am aflat că Intel nu se va opri la procesoarele dual core, compania vorbind despre multicore. Prin urmare, în viitor vom putea asista la apariţia procesoarelor Intel cu patru sau chiar opt nuclee.

www.intel.com



Markus Weingartner
Press Programs Manager
Intel EMEA Public Relations

XPC: Pentru a instala o reţea wireless îţi trebuie cunoştinţe minime despre reţelistică. Din acest punct de vedere sunt gata utilizatorii pentru conceptul Digital Home?
M.W.: Ai dreptate. Setările pentru o reţea IEEE 802.11 implică un minim de cunoştinţe despre reţelistică. Când ne referim la conceptul Digital Home strategia noastră este de a folosi cele mai noi specificaţii şi standarde. Intel este membru al organizaţiei Digital Living Network Alliance (DLNA). Unul dintre scopurile acestei organizaţii este de a stabili specificaţiile unei reţele care să poată cuprinde dispozitive, cum ar fi playere mp3, aparate foto digitale, computere etc. Folosind aceste protocoale utilizatorii nu vor trebui să îşi seteze singuri reţeaua wireless. Legăturile wireless între dispozitive se for stabili în mod automat.

XPC: Care este următorul pas după dual core? Vom asista la apariţia procesoarelor cu patru sau chiar cu opt nuclee?
M.W.: Intel nu a vorbit niciodată despre dual core în sine. Noi avem două strategii pe care le urmăm. Prima este legată de fire de execuţie, strategie pe care am început să o urmăm acum câţiva ani. Primul produs care a beneficiat de acest concept a fost Pentium 4 Processor 3.06GHz cu tehnologia Hyper Threading în anul 2002. Vom continua această strategie cu introducerea procesoarelor multicore. Ele vor fi capabile să ruleze două fire de execuţie (în cazul Pentium D) sau patru în cazul procesorului Pentium Extreme Edition. Cea de-a doua strategie implică integrarea mai multor resurse fizice într-un procesor pentru a rula eficient mai multe fire de execuţie. Strategia noastră multicore v-a dat deja o bună indicaţie că nu ne vom opri la două nuclee. Pot fi multiple.

XPC: Când şi la ce preţ vom putea cumpăra procesoare dual core?
M.W.: Procesoarele multicore cu două nuclee Pentium Extreme Edition şi Pentium D vor fi disponibile în vara acestui an. Nu avem definitivate strategiile de preţuri, însă piaţa ţintă a procesorului Pentium D este segmentul mainstream, prin urmare preţurile se vor încadra în această categorie.

XPC: Care este avantajul procesorului multicore versus platorma multiprocesor versus procesor cu un singur nucleu?
M.W.: Un procesor multicore ocupă un singur socket, prin urmare este o soluţie mai ieftin de implementat. O platformă multiprocesor implică costuri adiţionale pentru împachetarea procesoarelor, costurile suplimentare pentru realizarea plăcii de bază etc. Referitor la multicore versus single core aş vrea să dau un exemplu din conceptul Digital Home. Imaginează-ţi că ai un EPC (entertainment PC) în camera de zi. La acest EPC sunt conectate două aparate TV. În timp ce te uiţi în camera de zi la un fişier video altcineva vizionează în dormitor un alt fişier video. La un moment dat îţi dai seama că la TV rulează un program favorit astfel încât porneşti înregistrarea. În acest moment computerul trebuie să proceseze trei fluxuri video, dintre care două trebuie codate. Dacă procesorul nu poate susţine toate aceste cerinţe înregistrarea nu se realizează aşa cum ar trebui, iar la vizionarea ulterioară nu vei mai avea cum să repari ceva. Acest scenariu nu a luat în calcul şi alte programe ce pot rula în paralel, cum ar fi un antivirus. Intel crede că procesoarele multicore poate face faţă acestor cerinţe şi de aceea consideră că a venit timpul pentru a lansa acest tip de procesoare.

THERMALTAKE VOLCANO 4008 AE HEAT EXCHANGER CL-W0043

Răcire la scară mare



Volcano 4008 AE Heat Exchanger CL-W0043 este dovada a ceea ce se întâmplă în momentul în care se doreşte integrarea sistemului de răcire cu apă în radiatorul procesorului. Dimensiunile sunt de-a dreptul uluitoare, însă instalarea în sistem este uşurată de mecanismul de prindere inteligent, iar compatibilitatea este asigurată de plasarea radiatorului în aşa fel încât să nu interfereze cu componentele plăcii de bază. Un ventilator de mici dimensiuni şi viteză redusă îmbunătăţeşte răcirea procesorului şi chiar şi a tranzistoarelor MosFET. Pompa şi rezervorul de apă pot fi plasate în orice loc în carcasă sau chiar şi în exterior, graţie unui adaptor livrat de Thermaltake. Sisteme de răcire asemănătoare au fost prezentate şi de alţi producători, precum Coolermaster cu Aquagate Mini R120 şi Asetek cu VapoChill Micro. Dimensiunile acestora se încadrează în limite rezonabile, iar procedeul de instalare nu pune probleme deosebite. Acestea vor fi probabil soluţiile normale de răcire pentru viitoarele procesoare dual core ce vor ridica şi mai sus ştacheta consumului de curent.

www.thermaltake.com.tw

ZALMAN TNN300

Mai mic şi mai ieftin

Cunoscut pentru produsele inovatoare menite a reduce zgomotul produs de calculatoare, Zalman a introdus seria de carcase TNN (Totally No Noise), menite a funcţiona fără răcire activă. Primul membru, TNN500A, a fost caracterizat de o greutate mare şi un preţ exorbitant de 1000$. Anul acesta am putut vedea cel mai nou membru al seriei, TNN300, proiectat având în minte reducerea dimensiunilor şi a costurilor. Principiul sistemului de răcire a rămas acelaşi: mai multe sisteme heat-pipe care leagă direct componentele calculatorului de părţile laterale ale carcasei ce acţionează ca un radiator imens. TNN300 conţine o sursă de alimentare fără ventilator, TNN350APF-V1, de 350W şi poate răci eficient procesoare cu consum de curent de maximum 70W. Opţional, TNN300 poate fi dotată cu o telecomandă şi software ce vor transforma PC-ul într-un adevărat Media Center.



www.zalman.co.kr

VIA TRANQUIL T2

Un adevărat Media Center

Mulţi dintre cei care produc carcase sau PC-uri destinate a deveni centrul multimedia al casei nu iau în considerare unul dintre cele mai importante aspecte: nivelul de zgomot produs în timpul funcţionării. Acesta trebuie să fie sub nivelul minim perceptibil de către urechea umană pentru a nu deranja în timpul vizionării filmelor sau al audiţiei muzicale. Modelul T2 Media Center Edition, produs de VIA în colaborare cu Tranquil, se poate lăuda cu un nivel de zgomot apropiat de zero, singurul lucru care se mai aude uneori fiind harddisk-ul. Acest zgomot este însă mult diminuat prin folosirea unei incinte speciale ce are şi rol de răcire. Asamblarea lui VIA Tranquil T2 este exemplară, neexistând cabluri vizibile de conectare. Marginile carcasei sunt dotate cu striaţii menite a răci principalele componente.

www.via.com.tw



RĂCIRE INTEGRATĂ CU APĂ

Potenţial serios de la Titan



Sistemele de răcire cu apă nu mai sunt demult un lucru rezervat specialiştilor, preţul acestora şi complexitatea instalării ajungând la un nivel accesibil unei plaje mult mai mari de utilizatori. Proiectanţii de la Titan au pus la punct primul prototip al unei carcase care integrează în panoul lateral un sistem de răcire cu apă dotat cu radiatoare pentru procesor, placa video şi chipset-ul plăcii de bază. Integrarea radiatorului, pompei, rezervorului şi ventilatoarelor a fost realizată într-un spaţiu relativ redus, pentru componente rămânând la dispoziţie suficient spaţiu. Una dintre scăpările recunoscute de producător este plasarea indicatorului de curgere a apei în interiorul carcasei, însă acest lucru va fi remediat până la apariţia variantei finale a carcasei. Materialul folosit pentru construcţie este aluminiul, cunoscut pentru proprietăţile sale de răcire superioare oţelului folosit în carcasele clasice. Masca frontală include un ecran LCD ce informează utilizatorul asupra temperaturilor din sistem şi a turaţiei ventilatoarelor. Preţul de achiziţie al noii carcase se va situa în jurul valorii de 300$, o sumă nu foarte uşor de neglijat, însă cu siguranţă acest lucru nu va fi un impediment pentru utilizatorii entuziaşti.

www.titan-cd.com

LG GOLD PDP 71 INCH

Cel mai scump PDP

În standul LG am putut admira cel mai scump PDP (Plasma Display Panels) din lume: LG Gold PDP 71 inch. Placat cu aur de 24K, LG Gold PDP 71 inch este livrat împreună cu un sistem audio și un receiver pentru televiziunea digitală terestră. Este în format 16:9 și este compatibil cu televiziunea high definition (1080p). Tot sistemul costă 60.000€ și este creat în special pentru piețele din Asia, unde se găsesc mai ușor cumpărători dispuși să cheltuiască o sumă așa de mare pentru un televizor. LG și-a propus să dețină anul acesta o cotă de piață de 30% din totalul vânzărilor de ecrane cu plasmă. Conform studiilor realizate de LG numărul de ecrane cu plasmă vândute va crește anul acesta la 6.3 miloane urmând să ajungă la 10 milioane anul viitor și la 12 milioane de unități în 2007.

www.lge.com



SAMSUNG 82F5

Cel mai mare LCD TV din lume



După cum ne-a obișnuit și din anii anteriori, Samsung a prezentat în cadrul standului său noi modele de monitoare LCD, cu plasmă și LCD TV cu diagonale extrem de generoase. Anul acesta putea fi admirat Samsung 82F5, cel mai mare LCD TV din lume, cu diagonala de 82". Rezoluția maximă este de 1920x1080, iar calitatea imaginii este controlată de funcția Digital Natural Image engine (DNIe). Sursa de semnal poate fi de tipul VCR, DVD, PC, DVI, HDMI sau STB. Cele două tunere integrate permit selectarea modului de afișare Picture-in-Picture. Sunetul poate fi redat în format SRS TruSurround XT, care emulează șase canale virtuale. Pentru a nu strica designul boxele sunt ascunse de privirea utilizatorului, într-o incintă DACS (Dual Acoustic Chamber System), care are și rol de a amplifica frecvențele joase. La calitatea excepțională a imaginii contribuie luminozitatea de 500cd/m² și contrastul uluitor de 10.000:1. Timpul de răspuns de 8ms va satisface și pe cei mai pretențioși utilizatori.

www.samsung.com

SILVERSTORNE LC18

LCD direct în carcasă



Cum costurile ecranelor LCD se reduc pe zi ce trece, Silverstone a considerat că este o idee bună să integreze în una dintre carcasele sale desktop un astfel de ecran touch screen. Modelul LC18 a fost proiectat a fi un adevărat Media Center atât prin prisma designului, cât și a funcționalității. Ecranul LCD inclus poate fi folosit pentru navigare în directoarele cu fișiere multimedia sau poate fi folosit, după dorință, ca monitor principal al sistemului. Prin software-ul livrat de Silverstone este posibilă programarea afișării parametrilor sistemului pe ecranul LCD al lui LC18. Spațiul din interiorul carcasei nu este limitat din cauza folosirii ecranului LCD, deoarece avem la dispoziție șase lăcașe de 3.25" la care se adaugă unul extern și două de 5.25". Multiple orificii de ventilație asigură crearea unui flux de aer în carcasă potrivit răcirii eficiente a componentelor în condiții de zgomot redus.

www.silverstonetek.com

PIXELVIEW PLAYTV PCX600

Primul tuner TV dual pe PCI Express



PixelView PlayTV PCX600 este un tuner TV dual realizat în colaborare cu Micronas. Interesant este şi faptul că se conectează pe PCI Express, iar sunetul este transmis prin intermediul acestei interfeţe, nefiind nevoie de cabluri audio. La baza tunerului TV stă controller-ul multimedia nGene Dual Channel PCI Express, ce permite urmărirea simultană a două posturi TV sau înregistrarea de pe un post TV în timp ce se urmăreşte un altul. Tunerul TV PlayTV PCX600 este compatibil cu standardele NTSC, PAL, SECAM.

www.prolink.com.tw

HAUPPAUGE WINTV-PVR-500MCE

Două în acelaşi timp



Tunerul TV dual Hauppauge WinTV-PVR-500MCE conţine două tunere, fiecare cu propriul chip de codare hardware (Conexant 416 MPEG). WinTV-PVR-500MCE poate reda un canal TV în timp ce înregistrează altul sau chiar poate înregistra de pe două canale TV în acelaşi timp. Este realizat special pentru sistemul de operare Windows XP Media Center Edition, dar poate funcţiona şi cu Windows XP Professional sau Home, cu condiţia să folosiţi o aplicaţie separată, cum ar fi MythTV, SageTV sau BeyondTV. În plus, WinTV-PVR-500MCE nu este livrat cu telecomandă şi nici cu software pentru urmărirea DVD-urilor.

www.hauppauge.com

LOGITECH HARMONY 885

Telecomanda ideală

Logitech Harmony 885 este o telecomandă universală destinată utilizatorilor care au numeroase (sau complicate) dispozitive multimedia şi poate controla aproape orice aparat dotat cu un port IrDA. Noutatea o reprezintă Smart State. Prin intermediul acestei tehnologii, telecomanda poate iniţia mai multe dispozitive prin apăsarea unui singur buton. De exemplu, dacă doriţi să vizionaţi un film la DVD, printr-o singură apăsare de buton telecomanda va porni automat atât televizorul, cât şi aparatul DVD şi sistemul audio aferent. Harmony 885 este dotată cu un ecran LCD color, fapt ce simplifică interacţiunea cu sistemele multimedia. Telecomanda va fi disponibilă din luna aprilie, însă preţul nu se cunoaşte încă.

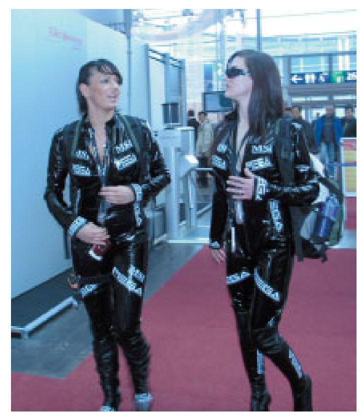
www.logitech.com



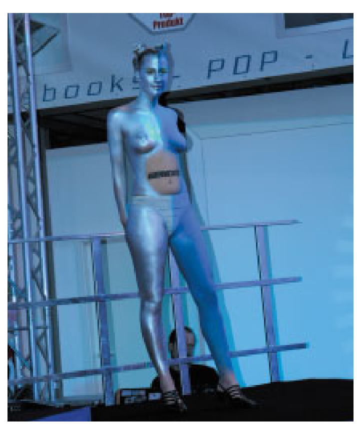
Fetele de la standuri



Cel mai "atrăgător" stand la CeBIT a aparţinut Gizmondo.



Cei rătăciţi puteau cere informaţii fetelor de la MSI.



Fetele din prezentările Gericom au creat un spectacol inedit.



Nu doar fotografiile Konica Minolta sunt viu colorate.

ALTEC LANSING HMX7051

650W sub birou



Dacă sunteţi un împătimit al muzicii, jocurilor pe calculator sau filmelor pe DVD şi aveţi 500€ la dispoziţie, un foarte bun mod de a-i cheltui este sistemul audio 5.1 Altec Lansing HMX7051 care oferă nici mai mult nici mai puţin de 650W RMS. Piesa de rezistenţă este subwoofer-ul ce foloseşte un difuzor cu diametru de 25cm. Cei cinci sateliţi folosesc câte două difuzoare de 3" pentru frecvenţele medii şi un tweeter de 1" pentru frecvenţele înalte. HMX7051 este certificat THX şi poate reda sunet Dolby Digital 5.1, Dolby Pro Logic II Movie and Music şi Dolby DTS. Posibilităţile de conectare ale lui Altec Lansing HMX7051 sunt foarte variate: player CD, player mp3, DVD, TV, VCR, notebook şi desktop. În pachetul produsului găsim şi o telecomandă ce transmite comenzile spre un control pod care dispune de afişaj LCD şi poate fi poziţionat după bunul plac al utilizatorului.

www.alteclansing.com

INOVIX IMP-BT300

Bluetooth cuplat la playerul mp3



Unul dintre noile gadget-uri lansate anul acesta cu prilejul CeBIT-ului este Inovix iMP-BT300, un player mp3 ce încorporează funcţiile unui headset Bluetooth. Ca majoritatea playerelor mp3, iMP-BT300 poate fi folosit şi ca dispozitiv de stocare. Microfonul integrat permite şi înregistrarea sunetului. Controller-ul Bluetooth v1.1 permite comunicarea la o distanţă maximă de 10m la o rată maximă de transfer de 721Kb/s. În momentul primirii unui apel, playerul pune pauză automat melodiei în curs. Alimentarea aparatului se face prin intermediul unei baterii AAA. Autonomia este de 10 ore în cazul redării melodiilor mp3, de 4.5 ore în cazul înregistrării de voce şi 36 ore stand-by, respectiv 3 ore de funcţionare în cazul folosirii headset-ului Bluetooth.

www.inovixeu.com

LEADTEK WINFAST DTV2000

Pentru televiziunea digitală

La CeBIT 2005 tunerele TV au fost din nou în centrul atenţiei. Motivele acestei relansări au fost capacitatea de redare a două programe simultan (tunerele TV duale) şi recepţia programelor TV emise terestru în format digital. Leadtek a prezentat la stand tunerul TV WinFast DTV2000 ce îmbină un tuner analog cu unul pentru recepţia digitală transmisă terestru (DVB-T). Din păcate, la noi nu există încă posturi TV care să emită comercial în acest format, dar sperăm ca în viitorul apropiat să pătrundă şi în România transmisiunile DVB-T.

www.leadtek.com.tw



KONICA MINOLTA DIMAGE Z20

5 megapixeli și zoom optic 8X



Konica Minolta DiMAGE Z20 are o viteză de pornire de numai 0.5 secunde. Are un senzor CCD de 1/2.5” cu 5.2 megapixeli (tehnologie de procesare CxProcess III) și zoom optic 8X. Sistemul optic conține 11 elemente în nouă grupuri (două lentile sunt asferice), iar ecranul LCD este de 1.5”. Funcționează cu patru baterii alcaline de tip AA și are o impresionantă autonomie, de până la 450 de fotografii. Poate realiza clipuri video cu rezoluție VGA (640x480). Cântărește 300 de grame și are dimensiuni de 109x82x94mm. DiMAGE Z20 este deja disponibilă pe piață.

www.konicaminolta.com

KODAK EASYSHARE Z7590

Ușurință în partajarea fotografiilor

Kodak Easyshare Z7590 reprezintă o versiune îmbunătățită a modelului DX7590. Are un desgin de tip SLR-like, senzor de 5 megapixeli, 32MB memorie internă și un zoom optic 10X. Este compatibil cu cardurile de memorie de tip SD/MMC. Lentilele sunt Schneider-Kreuznach Variogon cu apertură de F2.8-8 (wide), F3.7-8 (tele). Easyshare Z7590 dispune de un nou tip de mufă pentru a fi conectat la docking station. Se pot realiza clipuri video la rezoluție VGA (640x480 pixeli) la 12fps sau QVGA (320x240 pixeli) la 20fps. Are dimensiuni de 97x81x80mm și o greutate de 400 de grame.

www.kodak.co.uk



OLYMPUS C7070 WIDE ZOOM

Zoom optic 4X cu orizonturi largi

Olympus C7070 Wide Zoom are senzor CCD de 7 megapixeli și zoom optic 4X. Reglajele manuale permit utilizatorilor amatori să experimenteze diverse tehnici fotografice. Dispune de două sisteme de autofocalizare și unul manual. Primul sistem de autofocalizare este destinat fotografierii subiecților în mișcare, în timp ce cel de-al doilea permite utilizatorului să aleagă unul dintre cele 143 de puncte disponibile. C7070 Wide Zoom poate realiza și clipuri video la o rezoluție maximă de 640x480 pixeli la 30fps. Deoarece se anunță a fi un produs interesant, noi sperăm să putem testa pentru voi aparatul foto Olympus C7070 Wide Zoom cât mai curând.

www.olympus.com



Rezultatele concursului "Umflă Potul!" 62

“Potul” 62 Caro Group a fost umflat!



Premiul concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 62 constă într-un sistem complet C-ONE Typhoon oferit de firma Caro Group. Cei care au răspuns corect la întrebări și au trimis taloanele de participare până la data de 8 martie 2005 (data poștei) au participat la tragerea la sorți efectuată la sediul XtremPC. Câștigătorul este Dan Ioan din Deva, jud. Hunedoara. Filmul tragerii la sorți îl puteți viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".

SAMSUNG SGH-I300

3GB pentru un telefon



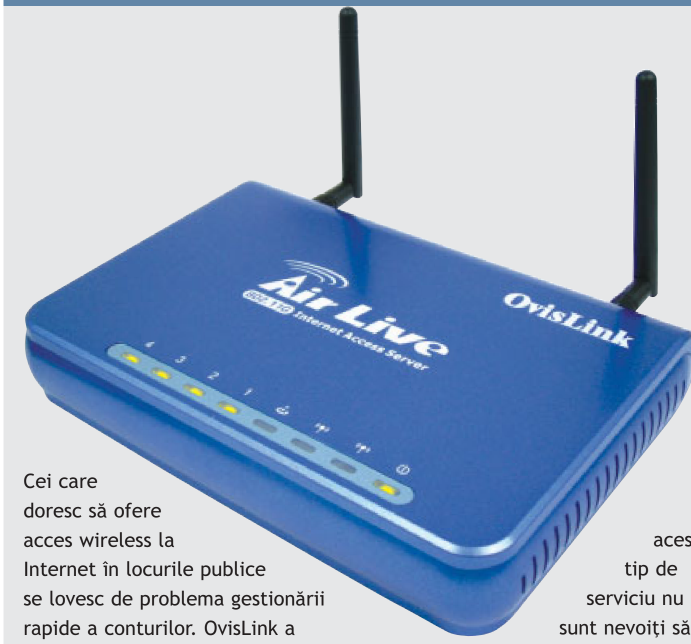
După ce anul trecut Samsung ne-a uimit prezentându-ne un telefon cu harddisk de 1.5GB, anul acesta aceeași companie a expus în stand primul telefon mobil de tip smartphone cu o capacitate de stocare de 3GB. Orientat spre aplicațiile multimedia, SGH-i300 are suport pentru diverse formate audio-video (WMV, WMA, MPEG-4, H.263, H.264, MP3, AAC, AAC+). Samsung SGH-i300 dispune de o cameră foto de 1.3 megapixeli, căști stereo Bluetooth și ecran color TFT de 262.144 de culori și rezoluție de 240x320 pixeli. Telefonul este în sistem GSM/GPRS (900/1800/1900MHz), prin urmare este compatibil și cu rețelele operatorilor de telefonie mobilă din România. Samsung SGH-i300 are dimensiuni de 113x48x20mm și cântărește 130g.

www.samsung.com



OVISLINK WIAS-1000G

Acces Internet instant



Cei care doresc să ofere acces wireless la Internet în locurile publice se lovesc de problema gestionării rapide a conturilor. OvisLink a prezentat la CeBIT 2005 o soluție foarte interesantă ce rezolvă majoritatea problemelor legate de oferirea de acces Internet wireless. Piesa principală a soluției este reprezentată de router-ul WIAS-1000G ce are integrat un întreg sistem de gestiune a conturilor și de evidență a plăților. Conectat la TP-1000 (o imprimantă de format mic), WIAS-1000G poate tipări automat numele utilizatorului, parola și alte detalii, cum ar fi costul și durata, legate de crearea instantă a conturilor. Utilizatorii care beneficiază de acest tip de serviciu nu sunt nevoiți să își instaleze pe computer un program software, accesul realizându-se prin intermediul browser-ului. WIAS-1000G suportă protocolul IEEE 802.11g ce permite o rată de transfer de până la 54Mbps. Se pot stoca până la 2000 de conturi și 10 tipuri de servicii. Se poate controla lățimea de bandă disponibilă pentru fiecare utilizator. Soluția OvisLink este ideală pentru oferirea de acces wireless la Internet în spații publice, cum ar fi aeroporturi, hoteluri sau restaurante.

www.ovislink.com.tw

SAMSUNG SCH-V770

Fotografii la 7 megapixeli cu telefonul

Samsung a ridicat ștacheta numărului de megapixeli din camerele foto integrate în terminalele mobile. Dacă anul trecut ne uimea cu un telefon mobil cu cameră de cinci megapixeli, anul acesta noul terminal mobil Samsung SCH-V770 este dotat cu o cameră foto cu șapte megapixeli. În plus, SCH-V770 este echipat cu blitz și un obiectiv detașabil care îi asigură un zoom optic de 3X și autofocus. Așa cum puteți să remarcați din fotografie, aspectul lui SCH-V770 se apropie mai mult de cel al unui aparat foto digital decât al unui telefon mobil. Are un ecran LCD QVGA capabil să redea 16 milioane de culori. Memoria internă este de numai 32MB, însă se poate extinde prin intermediul cardurilor de memorie flash de tip MMCmicro. Samsung SCH-V770 va fi disponibil pentru început doar în Coreea, iar prețul nu a fost încă anunțat.

www.samsung.com

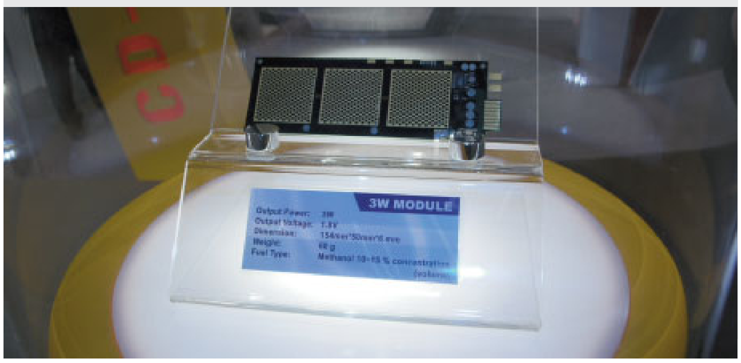


MICRO FUEL CELL

Metanol pentru notebook-ul tău

La standul companiei Antig Tehnology am avut plăcuta surpriză să asistăm la o demonstraţie a tehnologiei Fuel Cell. Chiar dacă această tehnologie se află încă într-un stadiu incipient ne-am bucurat să vedem un notebook alimentat cu metanol. Dispozitivul care conţinea celulele ocupa spaţiul rezervat unităţii optice, iar pentru a fi pornit notebook-ul trebuia să-l fi conectat la o baterie. Reprezentantul companiei Antig Tehnology ne-a spus că abia în 2006 vom asista la primele notebook-uri care vor fi alimentate prin Fuel Cell, urmând ca în 2008 această tehnologie să fie adoptată în producţia de masă. Rămâne să vedem cum vor fi rezolvate problemele legate de faptul că metanolul este volatil şi inflamabil, reprezentând un adevărat pericol pentru călătoriile cu avionul.

www.antig.com



OPTODISC OB250-S00

Discurile de 25GB devin realitate



Majoritatea producătorilor de playere video au prezentat în standurile de la CeBIT 2005 cel puţin un aparat compatibil cu formatul Blue-ray. Preţurile acestor playere Blue-ray sunt încă prohibitive, iar unităţie Blue-ray pentru computer întârzie să apară. Cel mai interesant ni s-a părut playerul Blue-ray LG BH6900 ce este dotat cu un harddisk de 160GB. Poate înregistra pe harddisk, iar de pe harddisk se poate transfera pe discuri Blue-ray. Discuri Blue-ray (25GB) am găsit la standul Optodisc, alături de discuri HD-DVD (20GB). Aceste produse ne dau speranţa că standardul Blue-ray este foarte aproape de momentul când va fi adoptat la scară largă.

www.optodisc.com

SOFTWIN

Protecţie românească

Ne-am bucurat să remarcăm în rafturile magazinelor de specialitate din Hanovra soluţia antivirus BitDefender. Divizia de securitate a datelor BitDefender din cadrul companiei SOFTWIN a anunţat la CeBIT 2005 lansarea unui nou produs de securitate a datelor. Este vorba de soluţia antivirus BitDefender pentru Microsoft SharePoint Portal Server 2003 şi Microsoft Windows SharePoint Services. BitDefender for MS SharePoint 2003 scanează în timp real fişierele urcate şi descărcate în bazele de date şi listele de documente, având o rată de dezinfecţie ridicată şi oferind posibilitatea de a pune în carantină documentele infectate.

www.softwin.ro



AMD TURION64

Turion64 la atac



Procesorul Turion64 este destinat platformelor mobile şi a fost lansat de AMD pentru a concura direct cu tehnologia Centrino. Turion64 are suport pentru 64 biţi, este realizat în tehnologie de fabricaţie pe 90nm, iar nucleul este Lancaster. Din păcate, nici aici utilizatorii nu scapă de notare criptică: Turion este disponibil sub următoarele nume: ML-37, ML-34, ML-32, ML-30, ML-28, MT-34, MT-32, MT-30. Litera "L" reprezintă un consum de 35W, iar litera "T" reprezintă un consum de 25W. La standul Acer am admirat notebook-ul TravelMate 4401LMi ce are la bază procesorul Turion64 ML-28 (1.6GHz, cache 512KB).

www.amd.com


Leadtek
MSI
www.msi.com.tw
ALTEC LANSING
GECUBE
GeIL
AG neovo
iriver
SKINMEDIA
Produse **premium** la CERF 2005



TV DE ÎNALTĂ DEFINIŢIE

CINEMATOGRAFUL DE ACASĂ

Ecranul lat şi imaginile detaliate nu vor mai constitui apanajul sălilor de cinema. Televiziunea de înaltă definiţie (HDTV) oferă acelaşi nivel de calitate a imaginilor în propria sufragerie.

LARGA RĂSPÂNDIRE A SISTEMELOR

Home Cinema, chiar şi în ţara noastră, se datorează în principal saltului calitativ al sistemelor de sunet. Practic, întreaga filosofie a sistemelor Home Cinema care se găsesc acum în magazine gravitează în jurul ideii de sunet. Ei bine, această filosofie este pe cale să se schimbe. Sunetul de calitate poate îmbunătăţi experienţa vizionării unui film, dar fără o imagine adecvată percepţia generală rămâne aceeaşi: tot la televizor vă uitaţi! Un ecran HDTV are calităţi pe care un televizor obişnuit nu şi le poate permite (diagonale mari fără pierderi de calitate, ecran lat, panoramic şi rezoluţii ameţitoare, apropiate de cele ale monitoarelor high end), din acest punct de vedere fiind asemănător ecranului de cinema.

ANALOG VS. DIGITAL

Televiziunea analogică, aşa cum o cunoaştem astăzi, funcţionează după aceleaşi principii de mai bine de jumătate de secol. Fără să intrăm prea mult în detalii, putem spune că semnalul analog, captat de o cameră video, este transformat în semnal video compozit prin rasterizare (imaginea este împărţită în linii alcătuite din puncte individuale - pixeli). Numărul de linii este de 525 în cazul standardului american NTSC, respectiv 625 în cazul celui european PAL, iar numărul de pixeli care alcătuiesc o linie este în jur de 500. Fiecărui pixel i se asociază o culoare şi o intensitate. Semnalul final, care conţine informaţiile de culoare şi intensitate ale fiecărui pixel dintr-un set de linii, combinate cu semnalele de sincronizare pe verticală şi pe orizontală, poartă numele de semnal video compozit. Acesta poate fi folosit ca atare (pentru înregistrare pe un videorecorder sau afişare pe un televizor care acceptă semnal video compozit) sau poate fi transmis în eter prin modularea unei unde radio. Din această descriere putem vedea că principala problemă a televiziunii analogice este rezoluţia. Cele mai bune sisteme de televiziune analogică au rezoluţia mai slabă decât minima pe care o pot afişa monitoarele calculatoarelor (600x400 faţă de 640x480), în timp ce rezoluţia unui monitor de calitate este de 10 ori mai mare decât cea a unui televizor high end.

De cealaltă parte, televiziunea digitală presupune captarea imaginilor folosind camere video digitale la rezoluţii mult mai mari decât permite sistemul analogic, transmiterea digitală a semnalului sub formă de streaming şi respectiv afişarea imaginii pe un terminal digital, fără pierderi de calitate. Streaming-ul se face cu o rată de 19.39Mbps, operatorul având posibilitatea să opteze pentru transmiterea unui singur program care să ocupe întreaga bandă sau pentru împărţirea acesteia în mai multe subcanale, fiecare fiind folosit pentru transmiterea unui program TV separat. Această împărţire este posibilă datorită diferitelor formate pe care le foloseşte televiziunea digitală (DTV). Acestea sunt: 480i (imaginile au 704x480 pixeli şi sunt transmise folosind interlacing, imaginea fiind echivalentă cu cea folosită în televiziunea analogică), 480p (aceeaşi rezoluţie, dar imaginile sunt progresive), 720p (1280x720 pixeli), 1080i (1920x1080 interlaced), respectiv 1080p (1920x1080 progressive scan).



Formatele de tip "progressive scan" prezintă toate liniile unei imagini într-un singur frame, permițând afișarea unei imagini superioare calitativ, în timp ce formatele de tip "interlaced" afișează în frame-uri separate liniile cu soț și pe cele fără soț. În timp ce ochiul percepe o singură imagine afișată, această abordare permite limitarea la jumătate a lățimii de bandă necesare transmiterii unei imagini.

CE ESTE HDTV?

Principalele caracteristici ale televiziunii de înaltă definiție (HDTV) sunt rezoluția mare a imaginilor (sunt folosite în exclusivitate formatele 720p și 1080p/i), aspectul diferit de cel al televiziunii analogice (16:9 față de 4:3), aceasta traducându-se într-un ecran lat, asemănător celui de cinema, și sunetul pe șase canale, codat Dolby Digital (AC3). Pentru limitarea lățimii de bandă a canalelor HDTV este folosită compresia digitală MPEG-2. Acest format este folosit în prezent pe scară largă la comprimarea filmelor de pe DVD-uri, precum și pentru transmisiile video prin satelit. În prezent, în Statele Unite, recepționarea programelor HDTV se poate face fie prin antenă (Over-The-Air HDTV), atunci când astfel de canale sunt disponibile, fie prin cablu sau satelit. Transmiterea programelor HDTV prin unde radio este posibilă folosind compresia MPEG-2 și prin alocarea de canale multiple. Un post de televiziune folosește astfel un canal pentru transmiterea semnalului analogic și două sau trei canale adiționale pentru transmiterea semnalului digital HDTV. În acest fel este asigurată compatibilitatea cu receptoarele TV clasice. Sistemele care permit recepționarea programelor HDTV pot fi de tipul digital-ready (în esență display-uri 480p cu tuner analogic, cunoscute și ca sisteme SDTV), HDTV-ready (acestea sunt, practic, monitoare de computer cu ecran lat, capabile să afișeze formatul 1080p/i) și respectiv sisteme HDTV integrate, care au un tuner digital integrat în display-ul HDTV. Întrucât cea mai scumpă componentă a sistemului HDTV este display-ul, este preferabilă achiziționarea acestuia separat de tunerul digital. În acest fel tunerul poate fi schimbat, dacă este cazul, cu o investiție minimă din partea utilizatorului.

PLASMĂ SAU LCD?

Diagonalele mari (peste 30") pe care trebuie să le aibă display-urile HDTV fac imposibilă folosirea ecranelor cu tub catodic (CRT). Singurele opțiuni rămase sunt ecranele cu plasmă și cele cu cristale lichide (LCD). Fiecare dintre acestea prezintă avantaje și dezavantaje, astfel că alegerea unui sistem HDTV este o problemă de compromis între mai mulți factori.

Ecranele cu plasmă sunt formate din tuburi cu gaz care, sub efectul electricității, activează un strat de fosfor, producând lumină. Fiecare pixel este reprezentat de trei astfel de tuburi colorate diferit (roșu, verde și albastru). Ecranele cu plasmă sunt subțiri și ușoare, permițând atingerea unor diagonale mari, au un contrast mai mare decât ecranele LCD (1500:1 este o valoare obișnuită, față de 400:1 pentru LCD) și nu sunt sensibile la câmpurile magnetice. Marele lor dezavantaj îl reprezintă efectul de retenție sau imaginile-fantomă. Acestea se manifestă din cauza uzurii neuniforme a stratului de fosfor în cazul afișării imaginilor staționare. Alte dezavantaje sunt consumul mare de energie și zgomotul produs de ventilație (necesară din cauza căldurii degajate în timpul funcționării). De cealaltă parte, ecranele LCD permit atingerea unor rezoluții mai mari, sunt mai ușoare, au luminozitate mai mare, consum mic de energie și durată de viață mai lungă. Ca dezavantaje notăm prețurile încă mari, diagonalele sensibil mai mici și unghiul de vizibilitate mai îngust decât cel al ecranelor cu plasmă.

CONCLUZIE

Televiziunea digitală și HDTV sunt deja operaționale în unele țări, deși numărul de programe este încă redus, chiar și în Statele Unite. Acest lucru se va schimba, în primul rând datorită deciziei Comisiei Federale pentru Comunicații (FCC), care obligă toate posturile americane să treacă la televiziunea digitală până în anul 2007. Pentru țara noastră previziunile sunt pesimiste, puterea de cumpărare scăzută fiind principala piedică. Cele mai ieftine display-uri HDTV costă mai multe mii de euro și, chiar dacă ar exista câțiva cumpărători, aceștia ar putea fi cu greu numiți "audiență".

Cristian Agatie



ATAC ÎN LINIE
UN NOU VAL MAI RAPID

Scăderile masive de preţuri corelate cu apropierea de tuburile CRT din punctul de vedere al performanţei sunt atuurile de care se bucură astăzi monitoarele LCD.

DACĂ ACUM CÂŢIVA ANI MONITOARELE LCD erau privite ca un moft din cauza preţului extrem de ridicat şi performanţelor net inferioare tuburilor CRT, astăzi lucrurile s-au schimbat, ele devenind o alternativă serioasă. Acest lucru era de aşteptat datorită maturizării procesului de fabricaţie şi îmbunătăţirii tehnologiei. În afară de spaţiul foarte mic ocupat, monitoarele LCD au ca avantaj lipsa emisiei de radiaţii, ce are un efect benefic asupra utilizatorului pe termen lung.

TENDINŢELE DIN DOMENIU

În ultimul an am fost martorii scăderii timpului de răspuns sub pragul de 10ms, primul ce a reuşit această performanţă fiind BenQ cu modelul FP71e+. Curând, şi alţi producători au introdus în oferta lor astfel de ecrane, unii chiar pentru modelele cu diagonala de 19". Aici este vorba de Samsung 913M. Cele mai bine vândute modele de monitoare LCD sunt cele cu diagonală de 17", datorită raportului excelent preţ/calitate. Modelele de 19" oferă de foarte multe ori un ecran cu performanţe mai mici şi un preţ de achiziţie mult mai mare. De asemenea, ecranele OLED cuceresc încet-încet piaţa, întâi prin integrarea în telefoanele mobile, urmând ca anul acesta să apară şi primele versiuni cu diagonale mai mari de 15" pentru PC-uri. O dată cu maturizarea procesului de fabricaţie va fi posibilă scăderea preţului. Trebuie reamintit că ecranele OLED oferă caracteristici superioare tehnologiei TFT. Se poate observa, de asemenea, îmbunătăţirea tehnologiilor de fabricaţie a ecranelor LCD, pixelii morţi fiind aproape de domeniul trecutului. Deja unii producători oferă garanţie pentru ecranele care prezintă pixeli morţi sau defecţi. În ciuda acestui fapt este recomandată testarea monitorului înaintea achiziţionării pentru depistarea eventualelor defecte de fabricaţie.

SISTEMUL DE TESTARE

Pentru a asigura o calitate adecvată a imaginii pe care o poate reda fiecare monitor am folosit o placă video Matrox Parhelia cu 128MB RAM. Pentru monitoarele care suportă atât conectare DVI, cât şi D-Sub am folosit-o pe cea digitală pentru a înlătura pierderile de calitate ale semnalului video cauzate de conversia digital-analog specifică conexiunii D-Sub. La verdictul final au contribuit mai multe caracteristici ce au fost evaluate pe durata testelor. Prima categorie a fost "Contrast/Luminozitate", implementările slabe ale acestui parametru ducând la afişarea unei imagini neclare sau întunecate, obositoare pentru utilizator. Unghiul de vedere este un alt parametru important: cu cât are valori mai mari cu atât permite mai mult privirea din lateral a ecranului fără a afecta calitatea culorilor. Capacitatea de a afişa culori naturale corect nu este la îndemâna tuturor monitoarelor, acest lucru contribuind la perceperea detaliilor unei imagini sau unui film. Timpul de răspuns este poate cea mai importantă caracteristică a monitoarelor LCD, influenţând direct felul în care sunt afişate imaginile în mişcare. Valori foarte mari ale timpului de răspuns au ca rezultat apariţia efectului de înceţoşare, obiectele care se mişcă lăsând urme pe ecran. Nici dotările nu au fost lăsate deoparte, ele influenţând verdictul obţinut de fiecare concurent. Momentan, majoritatea modelelor oferă un set de boxe stereo şi o mufă de căşti, ale căror performanţe nu se ridică la nivelul sistemelor dedicate.

CONCLUZIE

Dacă la începuturi monitoarelor LCD li se reproşa nivelul scăzut al performanţei comparativ cu cel al ecranelor CRT şi preţul ridicat, momentan modelele cu diagonală de 17" sunt mai accesibile ca oricând. Pentru reducerea preţului producătorii de panouri încearcă să găsească noi tehnologii de producţie, care să scadă costurile. NEC a pus la punct o modalitate de includere în panou a circuitelor de control şi electronica monitorului. Această tehnică va reduce drastic costul de producţie al monitoarelor LCD.

Unul dintre factorii care au influenţat scăderea nivelului vânzărilor monitoarelor CRT îl reprezintă decizia multor producători importanţi de a renunţa la producerea tuburilor catodice în favoarea ecranelor cu cristale lichide.

Ionuţ Alexandru Popa

DICŢIONAR

ANALOG - Modalitate de transmitere a semnalului video ce transformă valorile digitale în semnal electric. Prin această transformare se pierde din calitatea imaginii în funcţie de performanţa convertorului.
COLOR TEMPERATURE - Unele monitoare oferă opţiunea de alegere a temperaturii de culoare, măsurată în grade Kelvin. Valorile standard sunt: 9300K numit şi "alb de monitor", 6500K numit "alb lumina zilei" şi 5500K sau 5000K numit "alb de hârtie".
CONTRAST - Este probabil cea mai derutantă caracteristică a unui monitor LCD din cauza faptului că nu are unitate de măsură. Rata contrastului se măsoară ca raportul dintre luminozitatea ecranului când afişează alb şi cea obţinută când afişează negru. Specificaţiile diferiţilor producători de obicei nu pot fi comparate direct, din cauza lipsei unei proceduri standard de măsurare a contrastului.
CRT (CATHODIC RAY TUBE) - Monitoare la care imaginea se formează prin lovirea cu electroni a stratului de fosfor care se găseşte pe partea interioară a ecranului.
DVI (DIGITAL VIDEO INTERFACE) - Mufă specială ce permite transmiterea semnalului video în mod digital.
D-SUB - Mufă de 15 pini folosită pentru transmiterea semnalului video analogic.
FALL TIME - Timpul necesar unui pixel pentru a-şi schimba culoarea de la alb la negru.
GHOSTING - Fenomen specific monitoarelor LCD prin care imaginile în mişcare prezintă un efect de umbrire din cauza imposibilităţii pixelilor de a se roti suficient de repede pentru a-şi schimba culoarea.
LCD (LIQUID CRYSTAL DISPLAY) - Monitoare ale căror tehnologie de fabricaţie se bazează pe mici cristale care îşi schimbă culoarea în funcţie de curentul electric care trece prin ele. Pot fi recunoscute foarte uşor datorită profilului foarte îngust.
LUMINOZITATE - Indică gradul de luminozitate a imaginii afişate de un ecran. Se măsoară în candele pe metru pătrat (cd/m^2).
OSD (ON SCREEN DISPLAY) - Meniu grafic de configurare a parametrilor monitorului accesibil prin butoanele de pe masca frontală.
PIXEL - Unitatea care stă la baza unei imagini. Rezoluţia unei imagini este dată de numărul de pixeli de pe verticală şi de cel de pe orizontală.
RISE TIME - Timpul necesar unui pixel pentru a-şi schimba culoarea de la negru la alb.
TIMP DE RĂSPUNS - Este suma dintre rise time şi fall time şi reprezintă timpul în care un pixel se deschide şi se închide la loc. Timpul de răspuns defineşte numărul maxim de imagini care pot fi afişate într-o secundă. Deşi este măsurat ca timpul în care un pixel trece de la negru la alb, apoi revenind la negru, acesta este un caz rar întâlnit în realitate, de obicei pixelii închizându-se şi deschizându-se doar parţial.

GretagMacbeth iOne Display2

Măsurarea contrastului şi a luminozităţii modelelor prezente în test a fost realizată cu un colorimetru pentru emisive, iOne Display2, produs de GretagMacbeth şi furnizat de către firma Color Service Transilvae. Acest dispozitiv permite calibrarea monitoarelor LCD şi CRT, crearea de profile de culoare şi măsurarea luminii ambientale. Conectarea la PC se face prin intermediul unui port USB, iar calibrarea propriu-zisă se face prin intermediul software-ului Eye-One Match 3.1.

Testele au fost realizate într-o cameră cu neoane ce emit lumină de 5500K cu o intensitate luminoasă de $154cd/m^2$. Înaintea calibrării şi testării monitoarele au fost pornite şi lăsate să se încălzească pentru 30 de minute. Calcularea contrastului s-a făcut prin împărţirea valorii luminozităţii pentru culoarea albă la luminozitatea culorii negre afişate de fiecare monitor.

Distribuitor: Color Service Transilvae
Adresă Web: color.transilvae.ro





258.72€ 36 luni Depozitul de Calculatoare

Hyundai ImageQuest L70S+

Monitoarele de 17" cu timp de răspuns de 12ms au ajuns foarte accesibile ca preţ, Hyundai ImageQuest L70S+ fiind un astfel de exemplu.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Monitorul este livrat cu toate cablurile necesare conectării şi alimentării, CD-ul cu drivere şi manual plus cablul audio necesar recepţionării semnalului audio pentru cele două boxe stereo de 2W RMS. Masca frontală este suficient de îngustă pentru a nu încurca în cazul conectării a două monitoare la acelaşi PC.

PERFORMANŢĂ

Prin calibrarea monitorului a rezultat un contrast optim de 350:1, obţinut prin setarea din meniul OSD a valorii luminozităţii la 30% şi a contrastului la 70%. Luminozitatea maximă a ecranului a fost de 280.8cd/m², iar contrastul maxim de 401:1, mai mic decât specificaţiile producătorului. Timpul de răspuns de 12ms este adecvat pentru vizionarea filmelor şi pentru jocurile dinamice. Unghiul de vedere al lui Hyundai ImageQuest L70S+ este satisfăcător pentru majoritatea utilizatorilor. Pe modelul testat de noi am găsit doi pixeli morţi, unul în centru, celălalt în partea dreapta-sus.

CONCLUZIE

Hyundai ImageQuest L70S+ nu excelează prin design, însă are performanţe ce îl recomandă unei game foarte largi de utilizatori.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluţie maximă: 1280x1024 • Contrast: 500:1 • Luminozitate: 300cd/m² Timp de răspuns: 12ms • Unghi de vedere orizontal: 150° • Unghi de vedere vertical: 135° • Conectare: D-Sub Greutate: 3.8kg • Alimentator: Intern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe stereo 2x2W, mufă căşti

7.4



365$ 36 luni Depozitul de Calculatoare

Xerox XL775D

Xerox, un producător tradiţional de echipamente de birou, şi-a adăugat de foarte puţin timp în ofertă monitoarele LCD.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

XShield Anti-Glare Glass Cover este un ecran de sticlă ce are rol de protecţie a suprafeţei monitorului şi contribuie la capitolul design. Xerox XL775D este dotat atât cu intrare video analogică, cât şi cu DVI, modalitatea de conectare rămânând la latitudinea utilizatorului. Utilizatorul poate regla gradul de înclinare a ecranului, dar nu poate ajusta înălţimea acestuia.

PERFORMANŢĂ

În mod surprinzător, valoarea maximă a contrastului a fost de 492:1, mai mare decât cea comunicată de producător. Luminozitatea atinsă a fost de 246.2cd/m². Odată calibrat monitorul, valoarea contrastului atinge 280:1. Timpul de răspuns al lui Xerox XL775D este destul de mare şi duce la apariţia efectului de înceţoşare când pe ecran au loc variaţii bruşte ale culorilor. Unghiul de vedere lateral are valori foarte bune, la acest lucru contribuind şi ecranul de sticlă XShield Anti-Glare Glass Cover.

CONCLUZIE

Xerox XL775D impresionează prin designul ultramodern şi face faţă foarte bine la capitolul calitate a imaginii.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluţie maximă: 1280x1024 • Contrast: 450:1 • Luminozitate: 260cd/m² Timp de răspuns: 16ms • Unghi de vedere orizontal: 140° • Unghi de vedere vertical: 140° • Conectare: DVI, D-Sub Greutate: 7.8kg • Alimentator: Extern • Fixare pe perete: Da • Extra: -

8.4



303.15€ 36 luni Depozitul de Calculatoare
315€ N/A Net Brinel Computers

LG Flatron L1730B

LG Flatron L1730B oferă un timp de răspuns de 12ms ce este cuplat cu un contrast peste medie de 550:1.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

LG livrează Flatron L1730B împreună cu manualul de instalare, manualul de utilizare în limba română, CD-ul cu drivere şi cablurile de alimentare şi de conectare DVI, D-Sub. Pe CD-ul cu drivere găsim şi aplicaţia ce permite răsucirea imaginii în momentul în care ecranul este pivotat cu 90°. Construcţia inteligentă a piciorului de sprijin permite ajustarea foarte uşoară a înălţimii şi orientării ecranului. Butoanele de control ale meniului OSD sunt plasate sub masca frontală. Accesul la mufele de conectare se face destul de dificil.

PERFORMANŢĂ

După calibrare, LG Flatron L1730B atinge un contrast de 466:1, cel maxim fiind de 563:1, puţin mai mare decât cel specificat de producător. Luminozitatea maximă este şi ea de 225.4cd/m², însă în aceste condiţii imaginea este deranjantă pentru ochi. Timpul de răspuns este destul de mare, însă efectul de umbrire a imaginii nu este foarte accentuat.

CONCLUZIE

Din punctul de vedere al construcţiei, LG Flatron L1730B este un deliciu în utilizare, performanţa fiind şi ea la înălţime.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluţie maximă: 1280x1024 • Contrast: 550:1 • Luminozitate: 250cd/m² Timp de răspuns: 12ms • Unghi de vedere orizontal: 160° • Unghi de vedere vertical: 140° • Conectare: DVI, D-Sub Greutate: 6.1kg • Alimentator: Intern • Fixare pe perete: Nu • Extra: Pivot

8.7



322.6€ 36 luni Atlas Computer

Philips Brillance 170P5ES

Philips Brillance 170P5ES nu este doar un simplu monitor multimedia, el oferind funcţii avansate precum pivotarea ecranului.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Piciorul de sprijin al lui Philips Brillance 170P5ES este foarte eficient conceput, permiţând reglarea ecranului pe înălţime şi a gradului de înclinare. Funcţia de pivot roteşte ecranul cu 90°, iar imaginea este ajustată corespunzător datorită programului Pivot Pro. Masca frontală integrează plăcut butoanele meniului OSD şi cele două difuzoare stereo de 2W RMS.

PERFORMANŢĂ

Calibrarea monitorului s-a făcut prin ajustarea valorii contrastului din meniul OSD la 65, prin setarea luminozităţii la 73, precum şi prin modificarea canalelor de culoare RGB. Contrastul optim a avut valoarea de 471:1, puţin mai mare decât cel specificat de producător. Luminozitatea maximă înregistrată de Philips Brillance 170P5ES a fost de 230.5cd/m², iar contrastul maxim a fost de 540:1. În aceste condiţii însă imaginea are de suferit foarte mult. Culorile afişate de monitor sunt calde şi foarte plăcute ochiului.

CONCLUZIE

Dotările bogate ale lui Philips Brillance 170P5ES sunt completate de calitatea bună a imaginii.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluţie maximă: 1280x1024 • Contrast: 450:1 • Luminozitate: 250cd/m² • Timp de răspuns: 16ms • Unghi de vedere orizontal: 160° • Unghi de vedere vertical: 140° • Conectare: DVI, D-Sub • Greutate: 6.3kg • Alimentator: Intern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe stereo 2x2W, mufă căşti, pivot

8.6



315.1€ 36 luni Caro Group
309€ 36 luni Deck Computers International

Samsung SyncMaster 172X

Samsung SyncMaster 172X a fost primul monitor LCD din lume ce oferea un ecran cu timp de răspuns de 12ms.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Deşi este dotat cu mufe DVI şi D-Sub, Samsung SyncMaster 172X nu este livrat cu cablul de conectare digitală. Din punctul de vedere al designului, Samsung SyncMaster 172X excelează: rama ecranului este foarte îngustă, iar piciorul de sprijin se poate plia foarte uşor, permiţând fixarea pe perete cu ajutorul unei plăcuţe adaptoare. Butoanele meniului OSD sunt plasate sub masca frontală, folosirea lor necesitând aplicarea forţei. Pe CD-ul livrat de Samsung găsim driverele monitorului, manualul în format electronic şi programele de setare a parametrilor Natural Color şi MagicTune.

PERFORMANŢĂ

În teste Samsung SyncMaster 172X s-a comportat foarte aproape de caracteristicile menţionate de producător: luminozitatea maximă înregistrată a fost de 263cd/m², iar contrastul maxim a avut valoarea de 526:1. Timpul de răspuns de 12ms permite afişarea în condiţii excelente a imaginilor în mişcare. Unghiurile de vizualizare laterală sunt generoase.

CONCLUZIE

Samsung nu face compromisuri, oferind un design modern, completat de performanţa de top.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluţie maximă: 1280x1024 • Contrast: 500:1 • Luminozitate: 270cd/m² • Timp de răspuns: 12ms • Unghi de vedere orizontal: 160° • Unghi de vedere vertical: 140° • Conectare: DVI, D-Sub • Greutate: 3.75kg • Alimentator: Extern • Fixare pe perete: Da • Extra: -

9.1



405$ 36 luni Tornado Sistems

BenQ FP71E+

Primul monitor cu timp de răspuns de 8ms este BenQ FP71E+.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

BenQ FP71E+ nu excelează prin design, scopul acestuia fiind de a oferi performanţe la cel mai înalt nivel. Pentru cei interesaţi de dotări, BenQ FP71E+ oferă două boxe stereo 2W şi o mufă pentru căşti. Nu lipsesc cablurile de conectare analogică, digitală şi de alimentare. Nu avem posibilitatea de reglare a ecranului pe înălţime, ci doar de ajustare a gradului de înclinare. Butoanele de control ale meniului OSD se apasă greu şi sunt plasate destul de incomod în partea de jos a măştii frontale.

PERFORMANŢĂ

Jucătorii înfocaţi vor fi încântaţi de ecranul de 8ms al lui BenQ FP71E+. Timpul de răspuns are valori foarte bune, efectul de umbrire a imaginii nefiind prezent. Contrastul optim este de 471:1, cel maxim urcând până la 594:1 în condiţiile unei luminozităţi maxime de 297.2cd/m². Culorile afişate de monitor nu sunt foarte relaxante, dar prin mici reglaje acest lucru se poate remedia. Unghiul de vedere lateral are valori bune, însă cu cât ne depărtăm de poziţia optimă cu atât culorile devin mai şterse.

CONCLUZIE

Pentru performanţă pură în jocuri, BenQ FP71E+ este alegerea ideală.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluţie maximă: 1280x1024 • Contrast: 500:1 • Luminozitate: 300cd/m² • Timp de răspuns: 8ms • Unghi de vedere orizontal: 140° • Unghi de vedere vertical: 130° • Conectare: DVI, D-Sub • Greutate: 4.7kg • Alimentator: Intern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe stereo 2x2W, mufă căşti

9.3



386€ 36 luni Deck Computers International

Samsung **SyncMaster 173P**

Samsung SyncMaster 173P este primul monitor LCD din lume fără butoane, reglajul imaginii fiind realizat automat sau prin software, în funcție de dorința utilizatorului.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Lipsa butoanelor permite simplificarea liniilor monitorului, creând astfel un design extrem de elegant. Ecranul poate fi reglat pe înălțime, înclinare și se poate roti cu 90°. Pivotarea imaginii se face cu ajutorul programului Pivot Pro. Reglajele parametrilor lui Samsung SyncMaster 173P se realizează cu ajutorul utilitarelor MagicTune și Natural Color.

PERFORMANȚĂ
Calibrarea automată a lui Samsung SyncMaster 173P funcționează ireproșabil, pentru aceasta fiind nevoiți să modificăm doar luminozitatea. Contrastul optim este de 700:1, cel maxim de 778:1, fiind foarte apropiat de ceea ce specifică producătorul. Luminozitatea maximă înregistrată a fost de 233.6cd/m², condiții în care imaginea se degradează corespunzător.

CONCLUZIE
Samsung SyncMaster 173P este un monitor inovativ prin ușurarea sarcinii utilizatorului în ceea ce privește reglajul. De asemenea, performanțele recomandă din plin Samsung SyncMaster 173P.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluție maximă: 1280x1024 • Contrast: 700:1 • Luminozitate: 270cd/m² • Timp de răspuns: 25ms • Unghi de vedere orizontal: 178° • Unghi de vedere vertical: 178° • Conectare: DVI, D-Sub • Greutate: 6kg • Alimentator: Extern • Fixare pe perete: Da • Extra: Pivot

9.6



259€ 36 luni Best Computers
259€ 36 luni Skin Media

AG Neovo **M-17**

AG Neovo oferă prin M-17 un design complet diferit de ceea ce suntem obișnuiți să vedem la un monitor LCD.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
M-17 îmbină perfect designul cu funcționalitatea. Partea transparentă a măștii frontale include butoanele de ajustare automată și cel de selectare a profilelor predefinite de luminozitate. Butonul de pornire are și funcție de inițializare a meniului OSD, ce beneficiază de o interfață deosebită. Cele două boxe stereo sunt integrate discret. Pentru conectarea ușoară a perifericelor, AG Neovo a dotat M-17 cu un hub USB cu două porturi. Felul în care este realizat piciorul de sprijin nu permite reglarea pe înălțime a ecranului, ci doar a gradului de înclinare.

PERFORMANȚĂ
Pentru calibrare a trebuit să setăm valorile luminozității și contrastului la 32, respectiv 40 din meniul OSD. Contrastul optim înregistrat astfel a fost de 350:1. Valorile maxime ale contrastului și luminozității au fost de 420:1 și 191.2cd/m². La aceste valori calitatea imaginii împiedică folosirea îndelungată.

CONCLUZIE
AG Neovo M-17 nu este doar un monitor cu design deosebit, ci oferă și o calitate superioară a imaginii.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluție maximă: 1280x1024 • Contrast: 400:1 • Luminozitate: 300cd/m² • Timp de răspuns: 16ms • Unghi de vedere orizontal: 140° • Unghi de vedere vertical: 130° • Conectare: DVI, D-Sub • Greutate: 5kg • Alimentator: Extern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe stereo 2x2W, mufă căști, hub USB

9.2



329$ 36 luni ASBIS România

Prestigio **P179D**

Prestigio nu este un producător de monitoare LCD cu tradiție, dar produsele sale nu se află la prima generație.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Culoarea neagră a lui Prestigio P179D sugerează profesionalism, iar butoanele argintii aduc un plus la stil. Meniul OSD este ușor accesibil prin intermediul a patru butoane, iar structurarea funcțiilor este bine gândită. P179D este livrat de către Prestigio cu toate cablurile necesare conectării la PC plus un scurt ghid de utilizare și un CD cu manualul în format electronic și driverele monitorului. Masca frontală integrează subtil două difuzoare de 2W fiecare.

PERFORMANȚĂ
La capitolul performanță Prestigio P179D nu stă foarte bine, valorile pentru contrastul maxim și luminozitatea maximă fiind sub cele specificate de producător. Astfel, contrastul maxim înregistrat a fost de 253:1, iar luminozitatea a fost de 177.1cd/m². Pentru calibrare contrastul a fost setat la valoarea 94 din OSD, iar luminozitatea tot la 94. Timpul de răspuns este destul de mare, efectul de încețoșare fiind prezent chiar și în momentul derulării paginilor Web.

CONCLUZIE
Chiar dacă nu excelează prin performanțe, Prestigio P179D oferă un design sobru, ce atrage o anumită categorie de utilizatori.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluție maximă: 1280x1024 • Contrast: 400:1 • Luminozitate: 300cd/m² • Timp de răspuns: 16ms • Unghi de vedere orizontal: 150° • Unghi de vedere vertical: 125° • Conectare: DVI, D-Sub • Greutate: 5.5kg • Alimentator: Extern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe stereo 2x2W

8.0



259€ 36 luni Maguay Impex

Iiyama **ProLite E435S-B**

Iiyama ProLite E435S-B are ca destinaţie declarată utilizatorii office şi jucătorii înrăiţi.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

La montarea lui Iiyama ProLite E435S-B se observă greutatea extrem de mică. Acest lucru se datorează folosirii plasticului în construcţia ramei ecranului şi piciorului de sprijin. Prin intermediul celui din urmă putem regla gradul de înclinare a panoului LCD. Folosirea culorii negre aduce un plus de stil. Butoanele meniului OSD sunt fabricate din plastic semitransparent. Iiyama a decis să nu livreze un cablu de conectare DVI împreună cu ProLite E435S-B. Alimentatorul extern contribuie în mod negativ la capitolul ergonomie.

PERFORMANŢĂ

Deşi nu impresionează prin contrastul maxim, care atinge valoarea 412:1, luminozitatea foarte mare, de 329.6cd/m², contribuie la afişarea unei imagini foarte plăcute şi odihnitoare. În mod optim, după calibrare, contrastul are valoarea de 280:1. Deşi timpul de răspuns este specificat la 10ms, uneori se face simţit efectul de înceţoşare a imaginii. Unghiul de vedere lateral va satisface majoritatea utilizatorilor.

CONCLUZIE

Iiyama ProLite E435S-B impresionează prin luminozitatea oferită şi claritatea imaginii în orice situaţie.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluţie maximă: 1280x1024 • Contrast: 350:1 • Luminozitate: 350cd/m² Timp de răspuns: 10ms • Unghi de vedere orizontal: 160° • Unghi de vedere vertical: 120° • Conectare: DVI, D-Sub Greutate: 3.5kg • Alimentator: Extern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe stereo 2x2.5W

8.1



676€ 36 luni Ultra PRO Computers

Samsung **SyncMaster 730MP**

Este mai mult decât monitor LCD şi televizor, oferind funcţii suplimentare neîntâlnite la alte produse.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

SyncMaster 730MP este dotat cu mufe Analog RGB, DVI Digital Link, CVBS, S-video, Component, TV (antenă/cablu) şi Scart. În plus avem un hub USB, card reader 5-in-1, tuner TV încorporat şi două boxe de 5W fiecare ce pot emite sunet în format Virtual Dolby Digital Surround. Pentru o accesare lejeră a funcţiilor oferite de Samsung SyncMaster 730MP avem la dispoziţie o telecomandă. Din păcate, Samsung nu livrează şi un cablu de conectare DVI. Fiind un LCD TV, Samsung SyncMaster 730MP suportă modul de vizualizare Picture-in-Picture.

PERFORMANŢĂ

În condiţii optime de funcţionare ecranul are un contrast de 233:1. Valorile maxime atinse sunt spectaculoase: 370cd/m² pentru luminozitate şi 616:1 pentru contrast, mai mari decât cele specificate de producător. Totuşi, trebuie ţinut cont de faptul că imaginea devine inutilizabilă în aceste condiţii.

CONCLUZIE

Samsung SyncMaster 730MP poate fi folosit cu succes ca monitor LCD şi televizor, oferind dotări şi performanţe corespunzătoare.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluţie maximă: 1280x1024 • Contrast: 450:1 • Luminozitate: 300cd/m² Timp de răspuns: 16ms • Unghi de vedere orizontal: 140° • Unghi de vedere vertical: 140° • Conectare: DVI, D-Sub Greutate: 5.7kg • Alimentator: Intern • Fixare pe perete: Da • Extra: Hub USB, card reader, tuner TV, boxe şi telecomandă

9.0



216€ 36 luni Maguay Impex

Iiyama **E-yama 17NE1-S**

Iiyama E-yama 17NE1-S este destinat celor care doresc un monitor performant la un preţ accesibil.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

E-yama 17NE1-S nu excelează prin dotări, dar oferă toate cele necesare conectării la PC plus o pereche de boxe stereo de 2.5W fiecare integrate în masca frontală. Între cele două boxe se găsesc butoanele de control ale meniului OSD structurat într-un mod specific Iiyama, ce necesită puţină acomodare. Designul este simplu, fiind o combinaţie de argintiu cu negru. Pentru a reduce greutatea monitorului la 3.5kg, Iiyama foloseşte un alimentator extern.

PERFORMANŢĂ

Timpul de răspuns de 14ms este adecvat pentru toate tipurile de aplicaţii. La calitatea excelentă a imaginii contribuie luminozitatea foarte bună, ce atinge valoarea maximă de 358.5cd/m². Contrastul maxim de 448:1 îl depăşeşte pe cel specificat de Iiyama, însă imaginea este deranjantă pentru ochi. După calibrare obţinem un contrast optim de 287:1. Valorile luminozităţii şi ale contrastului din meniul OSD sunt 7, respectiv 14.

CONCLUZIE

Iiyama E-yama 17NE1-S excelează prin luminozitatea ecranului, ce contribuie direct la calitatea imaginii afişate.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluţie maximă: 1280x1024 • Contrast: 350:1 • Luminozitate: 350cd/m² Timp de răspuns: 14ms • Unghi de vedere orizontal: 160° • Unghi de vedere vertical: 120° • Conectare: D-Sub Greutate: 3.5kg • Alimentator: Extern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe stereo 2x2.5W

8.5



Performanță²



CTX **S762A**



283€ 12 luni Ultra PRO Computers

S762A este un monitor CTX destinat utilizatorilor sensibili la preț, neoferind dotări precum conectare digitală sau ecran pivotant.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

CTX S762A se poate mândri cu un design plăcut, cu accente moderne, datorită îmbinării ramei argintii cu plasticul negru din jurul butoanelor meniului OSD. Pentru transportarea ușoară, CTX S762A este dotat cu un mâner încastrat în carcasa monitorului. Cele două boxe stereo de 2W sunt plasate discret în partea de jos a măștii frontale. Gradul de înclinare al ecranului poate fi reglat, dar nu putem ajusta înălțimea.

PERFORMANȚĂ

Încă de la pornire se poate observa că CTX S762A nu are un ecran foarte luminos, testele confirmând acest lucru. Luminozitatea maximă este de 197.2cd/m², mai mică decât cea specificată de producător. Contrastul maxim de 394:1 este și el sub cel menționat de CTX. Totuși, imaginea afișată de S762A este clară și culorile sunt plăcute ochiului. La unghiuri laterale cu valori mari întâmpinăm dificultăți în distingerea imaginii afișate.

CONCLUZIE

Cei care sunt interesați în principal de designul unui monitor LCD vor trece cu vederea performanțele medii ale lui CTX S762A.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluție maximă: 1280x1024 • Contrast: 450:1 • Luminozitate: 260cd/m² • Timp de răspuns: 16ms • Unghi de vedere orizontal: 160° • Unghi de vedere vertical: 160° • Conectare: D-Sub • Greutate: 5.08kg • Alimentator: Intern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe stereo 2x2W

8.0

Belinea **101710**



291€ 36 luni Lasting System

Belinea este cunoscut pentru monitoarele sale ce oferă un raport optim preț/performanță, 101710 fiind un astfel de exemplu.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Designul lui Belinea 101710 este unul clasic, ce se încadrează perfect cu carcasele și perifericele bej. Pentru amatorii liniilor moderne sau high tech, Belinea 101710 nu va părea atractiv. Masca frontală încorporează două difuzoare stereo de 2W. Piciorul de sprijin permite ajustarea unghiului de înclinare a ecranului între 20° în spate și 3° în față. Meniul OSD se accesează prin intermediul a patru butoane.

PERFORMANȚĂ

Comportarea în teste a lui Belinea 101710 este bună, valoarea maximă a contrastului, 655:1, fiind peste cea specificată, iar luminozitatea maximă fiind cu doar 38cd/m² mai mică decât cea declarată. În urma calibrării, am setat contrastul la valoarea 68 din meniul OSD, iar luminozitatea la 47. În aceste condiții contrastul optim rezultat a fost de 466:1. Timpul de răspuns este adecvat pentru majoritatea aplicațiilor, efectul de umbrire făcându-și apariția de foarte puține ori.

CONCLUZIE

Belinea 101710 nu va mulțumi cu siguranță utilizatorii pretențioși, însă trebuie ținut cont de categoria de utilizatori căreia i se adresează.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluție maximă: 1280x1024 • Contrast: 500:1 • Luminozitate: 300cd/m² • Timp de răspuns: 13ms • Unghi de vedere orizontal: 154° • Unghi de vedere vertical: 145° • Conectare: D-Sub • Greutate: 3.8kg • Alimentator: Intern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe stereo 2x2W, mufă căști

7.4

Nec **AccuSync LCD72VM**



249€ 36 luni FiT Distribution

Nec AccuSync LCD72VM este un monitor ce face compromisuri pentru a scădea prețul, însă nu face rabat la calitate.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Nec AccuSync LCD72VM nu se remarcă printr-un design deosebit sau prin dotări, fiind livrat doar cu cabluri de conectare, manual, CD cu drivere. Masca frontală integrează două difuzoare stereo. Mufa de căști este plasată tot pe masca frontală, înlesnind procesul de conectare. Meniul OSD este bine organizat, permițând accesul facil la toate opțiunile. Construcția monitorului permite doar reglarea gradului de înclinare a ecranului, nu și a înălțimii acestuia.

PERFORMANȚĂ

Specificațiile comunicate de producător sunt destul de apropiate de cele reale înregistrate în test. Luminozitatea maximă atinsă a fost de 244cd/m², iar contrastul maxim de 405:1. Imaginea afișată de monitor este foarte clară și nu obosește ochiul chiar și după o utilizare îndelungată. Timpul de răspuns este foarte bun, jocurile și filmele pe DVD fiind redate excelent pe Nec AccuSync LCD72VM.

CONCLUZIE

Unul dintre lucrurile care i se pot reproșa lui Nec AccuSync LCD72VM este lipsa de creativitate din punctul de vedere al designului.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluție maximă: 1280x1024 • Contrast: 450:1 • Luminozitate: 250cd/m² • Timp de răspuns: 16ms • Unghi de vedere orizontal: 160° • Unghi de vedere vertical: 145° • Conectare: D-Sub • Greutate: 4.7kg • Alimentator: Intern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe stereo, mufă căști

7.8



252$ 36 luni Quartz Computer

KTC **7003L**

Cunoscut pentru produsele sale accesibile, KTC oferă prin 7003L un ecran LCD de 17" tipic.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

KTC 7003L nu își propune să iasă în evidență prin design, însă combinația de argintiu cu negru va fi apreciată de unii utilizatori. Din punctul de vedere al dotărilor, KTC 7003L vine cu toate cablurile necesare conectării la PC, manualul de instalare și utilizare plus deja obișnuita pereche de boxe stereo. Meniul OSD este bine structurat și folosește doar trei butoane pentru navigare. Alimentatorul lui KTC 7003L este extern, lucru ce scade puncte la capitolul ergonomie.

PERFORMANŢĂ

Rezultatele obținute de KTC 7003L în urma măsurării parametrilor au relevat performanțe apropiate de cele specificate de producător. Astfel, luminozitatea maximă înregistrată a fost de 291.6cd/m², iar contrastul maxim de 563:1. Imaginea afișată de KTC 7003L are culori calde, plăcute ochiului. Timpul de răspuns nu este adecvat pentru jocurile foarte dinamice, dar nu există probleme în vizionarea filmelor sau în navigarea pe Internet.

CONCLUZIE

Dacă aveți nevoie de un monitor cu performanțe peste medie la un preț accesibil, trebuie să luați în considerare KTC 7003L.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluție maximă: 1280x1024 • Contrast: 500:1 • Luminozitate: 300cd/m² Timp de răspuns: 16ms • Unghi de vedere orizontal: 160° • Unghi de vedere vertical: 140° • Conectare: D-Sub Greutate: 5.5kg • Alimentator: Extern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe stereo

7.2



310.67$ 36 luni Depozitul de Calculatoare

Xerox **XA2-17b**

Ca toată gama de monitoare Xerox, și XA2-17b se laudă cu un design plăcut.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

XA2-17b reușește să îmbine într-un mod extrem de plăcut negrul mat al carcasei cu butoanele argintii de control ale meniului OSD și boxele stereo de 2.5W RMS fiecare. Xerox XA2-17b este un monitor ce atrage prin simplitate și totodată printr-un grad destul de ridicat de ergonomie datorat dimensiunilor foarte mici și posibilității de montare pe perete. Pachetul de dotări include strictul necesar: cabluri de alimentare și conectare plus manualul de utilizare. Meniul OSD are o interfață grafică destul de elaborată, ce are însă ca dezavantaj timpul mare de răspuns la comenzi.

PERFORMANŢĂ

Din punctul de vedere al luminozității, Xerox XA2-17b se află sub pragul de 200cd/m². Acest lucru însă nu influențează imaginea în mod negativ, aceasta păstrându-se clară în orice condiții. Contrastul optim măsurat a fost de 349:1, cel maxim de 498:1, depășind specificațiile producătorului. Unghiul de vedere lateral și cel vertical sunt foarte bune.

CONCLUZIE

Xerox XA2-17b nu are doar un design atrăgător, ci și performanțe care vor mulțumi majoritatea utilizatorilor.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluție maximă: 1280x1024 • Contrast: 450:1 • Luminozitate: 260cd/m² Timp de răspuns: 16ms • Unghi de vedere orizontal: 140° • Unghi de vedere vertical: 140° • Conectare: D-Sub Greutate: 4.5kg • Alimentator: Extern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe stereo 2x2.5W

7.7



295$ 24 luni ProCA România

BenQ **FP71G**

În cazul lui FP71G, BenQ s-a concentrat asupra performanțelor, orice dotări suplimentare fiind evitate pentru a nu crește prea mult prețul.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Linia designului este destul de modernă, însă nu atrage privirile de la început. Butoanele meniului OSD sunt foarte bine integrate în masca frontală argintie cu ramă îngustă. Ca avantaje la ergonomie trebuie punctate alimentatorul intern și posibilitatea montării pe perete, însă ca dezavantaj avem imposibilitatea ajustării înălțimii ecranului. Manualul de instalare, CD-ul cu drivere și cablurile de conectare sunt tot ceea ce găsim în cutia lui FP71G.

PERFORMANŢĂ

Valorile maxime ale contrastului și luminozității, 687:1, respectiv 275cd/m², sunt mai mari decât cele specificate de BenQ, însă imaginea este inutilizabilă în aceste condiții. În mod optim contrastul are o valoare excelentă de 463:1. Unghiurile de vedere laterale sunt generoase, iar timpul de răspuns este potrivit pentru orice tip de aplicații.

CONCLUZIE

Dacă sunteți interesați doar de performanță, BenQ FP71G este o alegere excelentă.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluție maximă: 1280x1024 • Contrast: 450:1 • Luminozitate: 260cd/m² Timp de răspuns: 12ms • Unghi de vedere orizontal: 140° • Unghi de vedere vertical: 120° • Conectare: D-Sub Greutate: 5.7kg • Alimentator: Intern • Fixare pe perete: Da • Extra: -

8.4



331€ 36 luni LG Electronics România

LG Flatron L1740B

L1740B face parte din seria Premium Artistic a producătorului LG, ce se distinge prin funcţionalitatea care serveşte designul.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

În afară de designul inovator, Flatron L1740B include chip-ul fEngine de control automat al imaginii afişate. Butoanele meniului OSD sunt destul de incomod plasate în lateral, însă utilizatorul se poate acomoda repede. Funcţiile sunt structurate intuitiv. Pornirea monitorului se face prin apăsarea pe masca frontală, în dreptul însemnului corespunzător. Nu avem posibilitatea reglării pe înălţime a ecranului.

PERFORMANŢĂ

Funcţia de calibrare automată a imaginii este impecabilă. Pentru calibrare trebuie făcute doar mici ajustări ale luminozităţii. Contrastul optim are valoarea de 362:1. Luminozitatea maximă, de 247.5cd/m², este foarte apropiată de cea specificată de LG. Contrastul maxim are valoarea de 490:1. Chiar şi în aceste condiţii imaginea îşi păstrează claritatea, însă albul prea puternic este obositor.

CONCLUZIE

LG Flatron L1740B este un produs reuşit din toate punctele de vedere, oferind un grad mare de satisfacţie în utilizare.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluţie maximă: 1280x1024 • Contrast: 550:1 • Luminozitate: 250cd/m²
Timp de răspuns: 12ms • Unghi de vedere orizontal: 160° • Unghi de vedere vertical: 160° • Conectare: D-Sub
Greutate: 5.7kg • Alimentator: Intern • Fixare pe perete: Da • Extra: -

8.6



597€ 60 luni Lasting System

Eizo FlexScan L578

Eizo FlexScan L578 are ca ţintă declarată domeniul CAM/CAD, al editării video şi al jocurilor, adică cele mai pretenţioase cerinţe posibile pentru un monitor LCD.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Meniul OSD al lui Eizo FlexScan L578 conţine foarte multe opţiuni caracteristice monitoarelor profesionale, precum contrastul pentru fiecare canal de culoare, antialiasing-ul imaginii afişate, saturaţia culorilor şi reglarea hue. Funcţia Fast Midtone permite scăderea timpului de răspuns la 12ms. Cele două boxe de 2W pot emite sunet surround SRS WOW. ArcSwing 2 este denumirea piciorului de sprijin care foloseşte un sistem ingenios pentru ajustarea înălţimii şi înclinării ecranului.

PERFORMANŢĂ

Valorile contrastului maxim şi optim sunt uluitoare: 1230:1, respectiv 747:1. În aceste condiţii imaginea redată este excelentă, culorile sunt vii, iar nuanţele închise sunt afişate clar. Datorită timpului de răspuns scăzut, efectul de umbrire a imaginii nu se face simţit în jocuri şi în filme. Unghiurile de vedere laterale sunt foarte largi.

CONCLUZIE

Eizo FlexScan L578 iese în evidenţă nu doar prin performanţa deosebită, ci şi prin nivelul foarte bun al dotărilor.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluţie maximă: 1280x1024 • Contrast: 1000:1 • Luminozitate: 250cd/m²
Timp de răspuns: 16ms • Unghi de vedere orizontal: 178° • Unghi de vedere vertical: 178° • Conectare: DVI, D-Sub
Greutate: 5.7kg • Alimentator: Intern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe stereo 2x2W, hub USB, mufă căşti

9.8



356€ 36 luni LG Electronics România

LG Flatron L1780U

Având mai puţin de 65mm adâncime pliat, Flatron L1780U îşi merită apartenenţa la seria Slim a lui LG.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

LG nu a făcut economie la dotări în ceea ce priveşte Flatron L1780U. Modul de conectare poate fi atât analog, cât şi digital, LG livrând şi toate cablurile necesare conectării. Piciorul de sprijin se poate plia foarte uşor, pe baza acestuia găsindu-se şi orificiile de prindere pe perete. Ecranul poate fi ajustat pe înălţime, poate fi înclinat şi rotit datorită funcţiei "pivot". Butoanele meniului OSD sunt sensibile la presiune şi necesită o mică perioadă de acomodare.

PERFORMANŢĂ

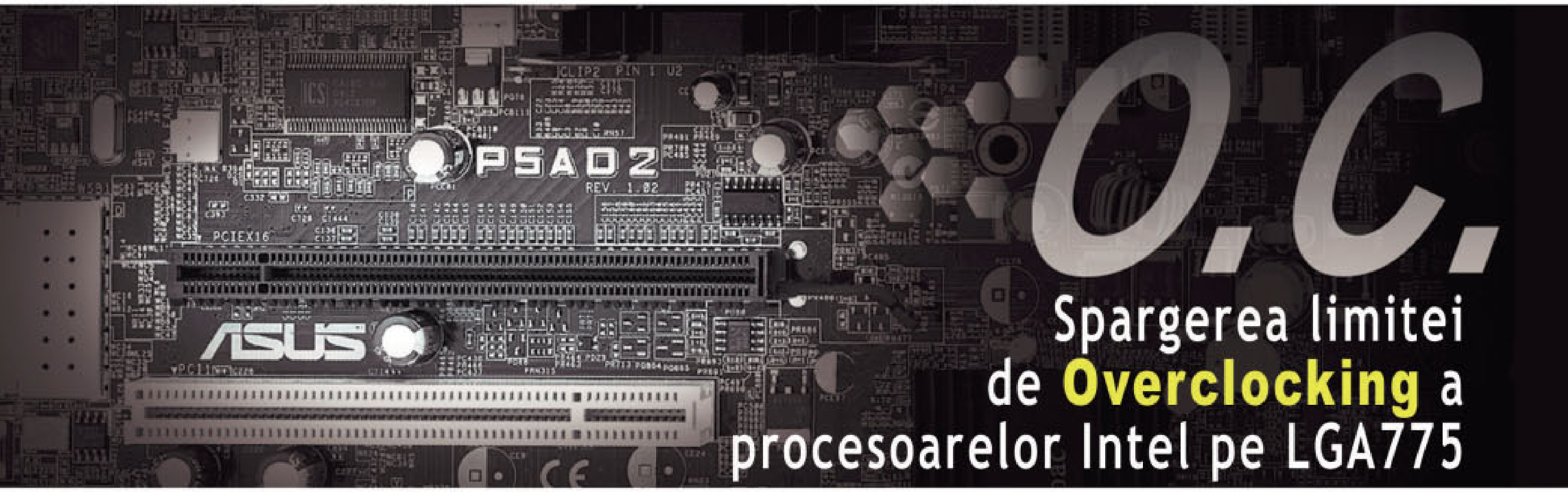
Utilitarul forteManager permite setarea parametrilor monitorului direct din sistemul de operare. Contrastul optim după calibrare este de 357:1. Calitatea imaginii în aceste condiţii este excelentă, iar timpul de răspuns de 12ms îşi face datoria cu prisosinţă pentru înlăturarea efectului de umbrire. Valoarea maximă a contrastului atinge 534:1, peste cea specificată de LG, iar luminozitatea maximă este de 266.8cd/m².

CONCLUZIE

LG Flatron L1780U este dovada clară că designul reuşit poate fi combinat cu performanţe de top.

Caracteristici: Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluţie maximă: 1280x1024 • Contrast: 500:1 • Luminozitate: 250cd/m²
Timp de răspuns: 12ms • Unghi de vedere orizontal: 160° • Unghi de vedere vertical: 160° • Conectare: DVI, D-Sub
Greutate: 4.3kg • Alimentator: Extern • Fixare pe perete: Da • Extra: Pivot

9.4



Spargerea limitei de Overclocking a procesoarelor Intel pe LGA775

AnandTech: "ASUS P5AD2 Premium a demonstrat cel mai mare potenţial de overclocking pe care l-am întâlnit până acum"

Potrivit unor surse apropiate de Intel, noile procesoare LGA775 au fost proiectate să nu accepte un nivel de overclocking mai mare de 10%, încercările de depăşire al acestui prag ducând la blocarea sistemului. Unii utilizatori au încercat să crească voltajul chipset-ului şi al interfeţei Serial ATA, dar aceste metode oferă o creştere modestă a vitezei procesorului.

AnandTech, cel mai important site web specializat în teste hardware din Statele Unite, a arătat că limitarea overclocking-ului la procesoarele LGA775 este rezultatul unei combinaţii de mecanisme care restricţionează frecvenţa portului PCI Express, a interfeţei Serial ATA şi a conexiunii dintre Northbridge şi Southbridge. Aceste limitări pe mai multe nivele au fost implementate pentru a împiedica incidente ca cel de anul trecut, când ASUS a activat facilitatea PAT (Performance Acceleration Technology), rezervată chipseturilor 875, pentru chipset-urile din clasa inferioară 865.

În ciuda eforturilor Intel, ASUS a reuşit să depăşească şi aceste limitări. Procesoarele LGA775 au fost proiectate să funcţioneze la o frecvenţă a FSB-ului de 200MHz, dar plăcile de bază ASUS P5AD2 Premium permit, potrivit AnandTech, tactarea procesorului la 278-283MHz, ceea ce înseamnă un overclocking de 40%. AnandTech a confirmat că un procesor Intel la 3,2GHz montat pe o placă de bază ASUS P5AD2 Premium poate atinge uşor 4GHz. Acest potenţial de overclocking a adus plăcilor de bază P5AD2 Premium de la ASUS premiul "Alegerea redacţiei – Aur" din partea AnandTech.

Şi FiringSquad.com a remarcat produsul ASUS. Redactorii acestui site arată că placa de bază oferă opţiuni de ajustare din BIOS a tensiunilor pentru procesor, modulele de memorie şi chipset. Mai mult, ASUS P5AD2 Premium are un potenţial extraordinar de creştere a frecvenţelor FSB şi PCI-Express, fiind visul oricărui pasionat de overclocking pentru platforma LGA775.

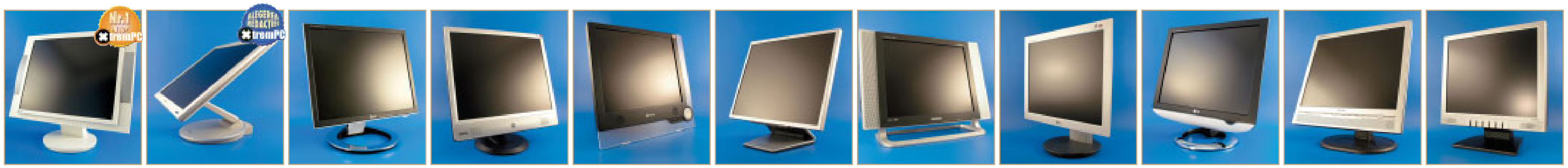
"ASUS a produs cea mai rapidă placă de bază pentru platforma 925X/LGA775, iar aceasta dispune de un număr impresionant de opţiuni... Este o placă de bază care merită «Alegerea Redacţiei», având toate calităţile necesare pentru câştigarea acestui premiu" - se arată pe site-ul Motherboard.org.

Performanţele extraordinare sunt rezultatul mai multor inovaţii unice, întâlnite doar pe plăcile ASUS.

1. PEG (PCI Express Graphics) Link – Permite overclocking-ul plăcilor video pe PCI Express direct din BIOS.
2. HyperPath2 – Micşorează latenţa conexiunii dintre memorie şi procesor.
3. AI NOS – Detectează consumul de curent al procesorului şi face overclocking când este nevoie.
4. CPU LockFree – Creşte frecvenţa procesorului prin modificarea multiplicatorului.
5. Stack Cool – Tehnologie silenţioasă de răcire a procesorului fără ventilatoare, care reduce temperatura cu 100C.

Combinând aceste opţiuni exclusive cu funcţiile avansate ca RAID, Gigabit LAN, IEEE 1394 sau sunetul pe 8 canale, P5AD2 Premium este nava amiral a platformei LGA775.



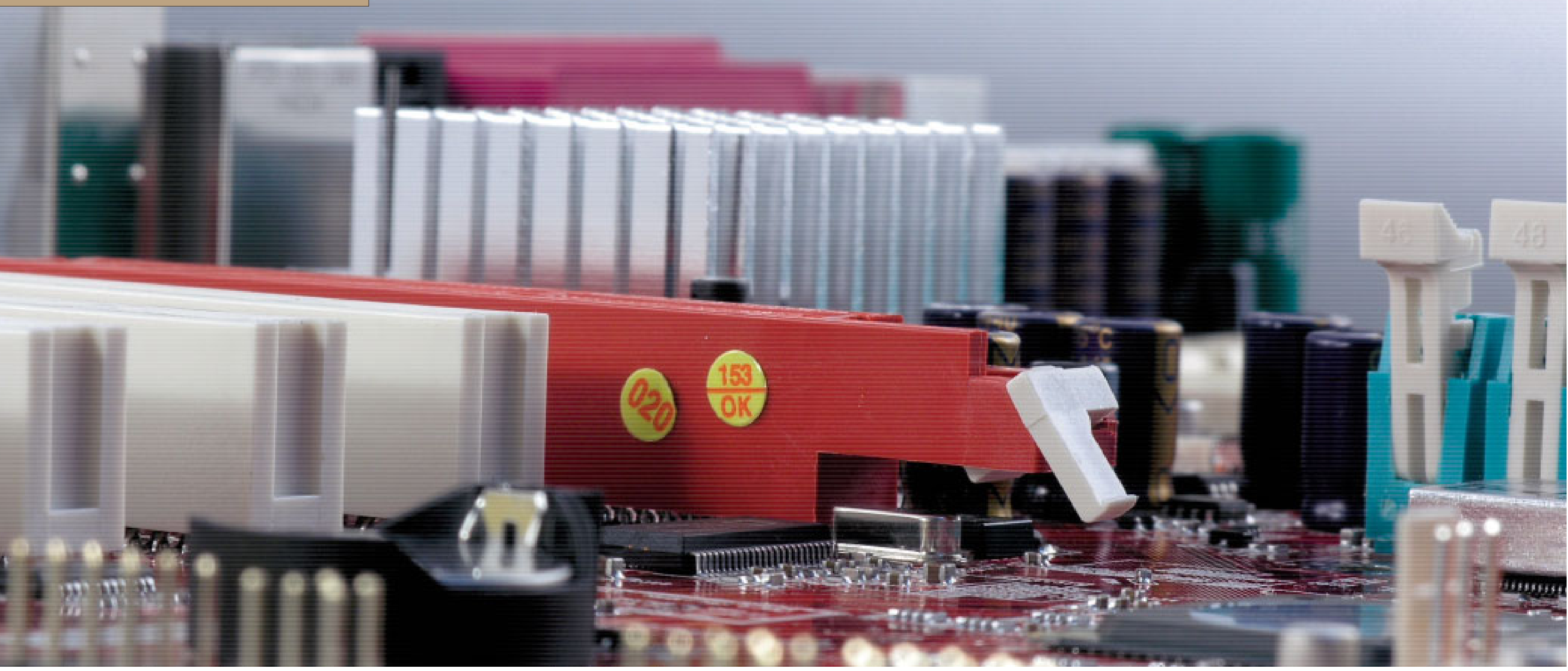


	Eizo FlexScan L578	Samsung SyncMaster 173P	LG Flatron L1780U	BenQ FP71E+	AG Neovo M-17	Samsung SyncMaster 172X	Samsung SyncMaster 730MP	LG Flatron L1730B	LG Flatron L1740B	Philips Brillance 170P5ES	Iiyama E-yama 17NE1-S
Preț	597€	386€	356€	405$	259€	315.1€ / 309€	676€	303.15€ / N/A	331€	322.6€	216€
Caracteristici tehnice											
Contrast	1000:1	700:1	500:1	500:1	400:1	500:1	450:1	550:1	550:1	450:1	350:1
Luminozitate	250cd/m²	270cd/m²	250cd/m²	300cd/m²	300cd/m²	270cd/m²	300cd/m²	250cd/m²	250cd/m²	250cd/m²	350cd/m²
Timp de răspuns	16ms	25ms	12ms	8ms	16ms	12ms	16ms	12ms	12ms	16ms	14ms
Unghi de vedere orizontal	178°	178°	160°	140°	140°	160°	140°	160°	160°	160°	160°
Unghi de vedere vertical	178°	178°	160°	130°	130°	140°	140°	140°	160°	140°	120°
Conectare	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	D-Sub	DVI, D-Sub	D-Sub
Greutate	5.7kg	6kg	4.3kg	4.7kg	5kg	3.75kg	5.7kg	6.1kg	5.7kg	6.3kg	3.5kg
Alimentator	Intern	Extern	Extern	Intern	Extern	Extern	Intern	Intern	Intern	Intern	Extern
Consum maxim	50W	40W	40W	50W	50W	40W	55W	40W	40W	33W	51W
Dimensiuni (Lxlxh)	441x274.5x423.5mm	381x236x396mm	373.7x240x377.6mm	385.8x201.1x375.3mm	426x63x298mm	361.6x193.9x363mm	496x170x378mm	398x140x400.5mm	393.5x165x453mm	375x201x508mm	387x197x404mm
Certificare	TCO'03	TCO'03	TCO'99	TCO'03	TCO'99	TCO'99	TCO'99	TCO'99	TCO'99	TCO'03	TCO'99
Rezultate											
Luminozitate maximă (cd/m²)	252.7	233.6	266.8	297.2	191.2	263	370	225.4	247.5	230.5	358.5
Contrast maxim (cd/m²)	1230:1	778:1	534:1	594:1	420:1	526:1	616:1	563:1	490:1	540:1	448:1
Contrast optim	747:1	700:1	357:1	471:1	350:1	463:1	233:1	466:1	362:1	471:1	287:1
Verdict	9.8	9.6	9.4	9.3	9.2	9.1	9.0	8.7	8.6	8.6	8.5



	BenQ FP71G	Xerox XL775D	Iiyama ProLite E435S-B	Prestigio P179D	CTX S762A	Nec AccuSync LCD72VM	Xerox XA2-17b	Belinea 101710	Hyundai ImageQuest L70S+	KTC 7003L
Preț	295$	365$	259€	329$	283€	249€	310.67$	291$	258.72€	252$
Caracteristici tehnice										
Contrast	450:1	450:1	350:1	400:1	450:1	450:1	450:1	500:1	500:1	500:1
Luminozitate	260cd/m²	260cd/m²	350cd/m²	300cd/m²	260cd/m²	250cd/m²	260cd/m²	300cd/m²	300cd/m²	300cd/m²
Timp de răspuns	12ms	16ms	10ms	16ms	16ms	16ms	16ms	13ms	12ms	16ms
Unghi de vedere orizontal	140°	140°	160°	150°	160°	160°	140°	154°	150°	160°
Unghi de vedere vertical	120°	140°	120°	125°	160°	145°	140°	145°	135°	140°
Conectare	D-Sub	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub
Greutate	5.7kg	7.8kg	3.5kg	5.5kg	5.08kg	4.7kg	4.5kg	3.8kg	3.8kg	5.5kg
Alimentator	Intern	Extern	Extern	Extern	Intern	Intern	Extern	Intern	Intern	Extern
Consum maxim	40W	40W	50W	48W	39W	34W	50W	45W	45W	40W
Dimensiuni (Lxlxh)	387x134x363mm	N/A	386x212x408mm	438x159x436mm	368x205x368mm	375.4x180x389mm	452x142x465mm	372.5x185x395.5mm	372.5x200x421.5mm	476x227x491mm
Certificare	TCO'03	TCO'99	TCO'99	TCO'99	TCO'99	TCO'99	TCO'99	TCO'99	TCO'03	TCO'99
Rezultate										
Luminozitate maximă (cd/m²)	275	246.2	329.6	177.1	197.2	244	199.4	262	280.8	291.6
Contrast maxim (cd/m²)	687:1	492:1	412:1	253:1	394:1	405:1	498:1	655:1	401:1	563:1
Contrast optim	463:1	280:1	280:1	233:1	350:1	340:1	349:1	466:1	350:1	280:1
Verdict	8.4	8.4	8.1	8.0	8.0	7.8	7.7	7.4	7.4	7.2


SOLTEK®
www.soltek.com.tw
Support
PCI Express x 16
Interface
K8
Hardware Enthusiast's
Favorite
SL-K890Pro-939
SOLTEK Pro Series Mainboards
AMD
64
Athlon FX
Intel® 915PL+ICH6
SL-915PL-G
▪ P4 LGA 775
▪ 2 Dual Channle DDR 400/333 SDRAM
▪ PCI Expressx16 Interface
▪ UAIA133/100 & Seral ATA
▪ 8-Channel Audio and S/PDIF in/out
▪ Gigabit Ethernet
▪ 8 x USB 2.0
NVIDIA™ nFORCE 4 CK804 (Single Chip)
SL-NF4Pro-754
▪ AMD Athlon 64 @ 754-pin package
▪ 800MHz Hyper Transport
▪ PCI Expressx16
▪ DDR DIMM x 2
▪ SATA RAID0 , RAID1 or RAID 0+1
▪ IEEE 1394
▪ 8-channel Audio
▪ Gigabit Ethernet
VIA® K8M800 + VT8237
SL-K8M800I-RL
▪ AMD Athlon 64 @ 754-pin package
▪ Hyper Transport
▪ Integrated VIA UniChrome Graphics & AGP 8X/4X
▪ DDR400/333
▪ SATA RAID0 or RAID1
▪ 6-channel Audio
Intel® 855GME + ICH4
SL-855GEI-FDGR
▪ Socket 479 Pentium M / Celeron M processors
▪ DDR Memory @ DDR333/266
▪ Intel Extreme Graphics II
▪ Promise 20579 supports Raid 0, 1 and JBOD.
▪ IEEE 1394
▪ 8-Channel Audio and S/PDIF in/out
▪ Dual Gigabit Ethernet
Enjoy QBiC®
Enjoy life!!
Soltek Mini Barebone Systems
Powered By Soltek Mainboard
Qbic Classic Series
Qbic Spring Collections
QBic Mania Series
Support all P4 LGA 775 & Socket 478, K8 and K7 Solution.
Copyright QUARTER 1, 2005. Soltek Computer Inc. All rights reserved.
SOLTEK®
Soltek Computer Inc.
The Soul of Technology
www.soltek.com.tw
Authorized Distributor
FIT DISTRIBUTION
FIT Distribution
Str. Biharia Nr 67-77
Sector 1 Bucuresti
Tel: 021-201-1516
Fax: 021-201-1526
Email: Sales@fit.com.ro
Free Bundle:
Powerful Software



URMAŞUL LUI SOCKET A

LA GRANIŢA DINTRE 32 ŞI 64 BIŢI

Plăcile de bază 754 sunt destinate computerelor low end. Apariţia pe piaţa din România a unui număr mare de astfel de soluţii ne-a determinat să realizăm un test comparativ.

AVANTAJUL MAJOR AL PLĂCILOR DE BAZĂ

Socket 754 este posibilitatea de upgrade. Dacă vreţi să optaţi mai întâi pentru un procesor Sempron, urmând ca în viitor să vă cumpăraţi Athlon64, toate acestea fără să schimbaţi placa de bază, atunci platforma 754 este singura soluţie disponibilă.

754 VS 939

Principala diferenţă dintre cele două platforme este modul de accesare a memoriei: dual channel pentru 939, single channel pentru 754. Acest fapt este un avantaj important pentru platformele 939, dar nu crucial. Avantajul oferit de dual channel este de maximum 4%, dar preţul care trebuie plătit este nejustificat de mare. În plus, procesoarele AMD Athlon64 Socket 754 au un potenţial foarte mare pentru overclocking. Împreună cu o placă de bază de calitate aceste procesoare le pot întrece uşor pe cele Socket 939.

PLATFORMA HARDWARE

La test au participat plăcile de bază Socket 754 cu chipset nForce3 250, nForce3 250GB, SiS 760GX, VIA K8T800, VIA K8M800. Platforma de test a fost compusă din memorii 2x512MB Geil DDR430 2-3-3-5, harddisk Seagate Barracuda 7200.7 40GB, sursă Antec SmartPower 400W şi placă video Radeon 9800 Pro. Am folosit procesorul AMD Athlon64 3400+ (core NewCastel, 2400MHz, 512KB memorie cache) oferit pentru acest test de firma ISA Hardware.

SISTEMUL DE TEST

Testele au fost efectuate în sistemul de operare Windows XP Service Pack 1, DirectX 9.0c. Pentru placa video am folosit driverele Catalyst 5.2, iar pentru plăcile de bază am folosit cele mai recente drivere disponibile la ora testului pe site-ul producătorului de chipset-uri. Astfel, pentru plăcile cu chipset NVIDIA am instalat pachetul 5.10, pentru plăcile cu chipset VIA am instalat VIA Hyperion 4-in-1 versiunea 455vp1, iar pentru plăcile cu chipset SiS am folosit pachetul agp119a şi ide204a. Atunci când instalaţi driverele plăcilor de bază vă sfătuim să folosiţi cel mai recent pachet de pe site-ul producătorului. Astfel, în special în cazul plăcilor cu chipset NVIDIA, se pot obţine creşteri de performanţă semnificative.
Toate testele au fost realizate fără AA sau AF la o rezoluţie de 640x480 şi o rată a refresh-ului de 85Hz. Pentru a nu influenţa rezultatele, opţiunea Cool'n' Quiet a fost dezactivată din BIOS. Tot pentru a obţine rezultate cât mai exacte au fost dezactivate opţiuni precum USB, placa de sunet onboard sau placa de reţea onboard.
La plăcile care au permis, setările pentru memorie au fost stabilite astfel: CAS 2.0, RAS to CAS (trcd) 3, RAS tras 5, Row time (trp) 3.
Performanţele în aplicaţiile 3D au fost măsurate cu ajutorul jocurilor DOOM 3 (DEMO1), UT 2004 (cu ajutorul utilitarului UMark pe harta "DM-Antalus.ut2"), Halo şi Comanche 4 (benchmark-ul din versiunea demo). Tot pentru viteza în aplicaţiile 3D am mai folosit şi aplicaţia 3DMark2001, care rămâne chiar şi acum un benchmark util pentru măsurarea performanţelor plăcilor de bază. Pentru benchmark-urile sintetice am folosit SiSoft Sandra 2005 (pentru măsurarea vitezei memoriei) şi PCMark04 (pentru testul de harddisk). Tot cu PCMark04 au fost măsurate performanţele multimedia (convertire audio şi video). Testul de arhivare a fost realizat cu WinAce 2.5. Am comprimat un director de 700MB ce conţinea 766 de fişiere şi 149 de subdirectoare. Este interesant de urmărit valoarea reală a FSB-ului, care a fost în cazul anumitor plăci de bază mai mare de 200MHz. Chiar dacă diferenţa de 1MHz pare mică, frecvenţa procesorului creşte cu 12MHz, o valoare suficientă pentru obţinerea unui rezultat mai bun decât cel al unei plăci care respectă standardele.

CONCLUZIE

Chiar dacă Socket 754 nu va avea o viaţă foarte lungă, este o soluţie care merită toată atenţia. Şi nu trebuie să neglijăm faptul că uneori o placă de bază Socket 754 de calitate poate depăşi în unele aplicaţii o platformă Socket 939. Prin urmare, de cele mai multe ori contează modul în care reuşeşte producătorul plăcii de bază să integreze tehnologiile pe care le are la dispoziţie.

Liviu Marica

DICŢIONAR

ACR (ADVANCED COMMUNICATIONS RISER)
Este un slot introdus în anul 2000 de AMD şi 3Com. Scopul lui este de a înlocui slotul AMR. În prezent, este rar întâlnit în layout-ul plăcilor de bază.

AGP (ACCELERATED GRAPHIC PORT)
Este o specificaţie de magistrală rapidă dedicată plăcilor video. Momentan, versiunea AGP 8x oferă o lăţime de bandă de 2.1GB/s. În prezent, se încearcă înlocuirea acestei magistrale cu PCI Express; totuşi, cele mai multe plăci aflate pe piaţă rămân cele în format AGP.

AMR (AUDIO/MODEM RISER)
Este un slot introdus în anul 1998 de Intel. Are 46 de pini şi nu dispune de plug-and-play. Pentru sloturile AMR sunt disponibile plăci de sunet şi modemuri.

CNR (COMMUNICATIONS AND NETWORKING RISER)
Este un slot introdus în anul 2000 de Intel. Are 30 de pini şi dispune de plug-and-play. Pentru sloturile CNR sunt disponibile plăci de sunet, USB, HomePNA şi reţea.

COOL'N'QUIET
Tehnologie de modificare a frecvenţei procesorului pentru a reduce consumul de curent. Este implementată pe procesoarele Athlon64, dar trebuie suportată de BIOS-ul plăcii de bază, de chipset şi de sistemul de operare.

DUAL CHANNEL
Chipset-urile care suportă această tehnologie permit folosirea memoriei RAM în perechi de module identice pentru dublarea lăţimii de bandă disponibile. Prin folosirea memoriilor în configuraţie dual channel se obţine o creştere a performanţei.

FSB (FRONT SIDE BUS)
Este magistrala prin care procesorul comunică cu memoria RAM şi northbridge-ul. Multiplicarea internă a acestei frecvenţe dă frecvenţa de funcţionare a procesorului (lucru valabil pentru sistemele fără procesoare AMD pe 64 biţi).

NORTHBRIDGE
Este principalul chip de pe o placă de bază şi se ocupă cu transferul de date între procesor, memorie şi magistrala AGP.

OVERCLOCKING
Modificarea parametrilor standard de funcţionare ai unor diferite componente pentru a rula la o viteză mai mare decât cea specificată de producător. În general, prin overclocking se înţelege mărirea valorii FSB-ului, din această operaţie rezultând o frecvenţă mai mare de funcţionare a procesorului. Uneori, pentru a menţine sistemul stabil, trebuie mărit voltajul procesorului şi chiar al memoriei.

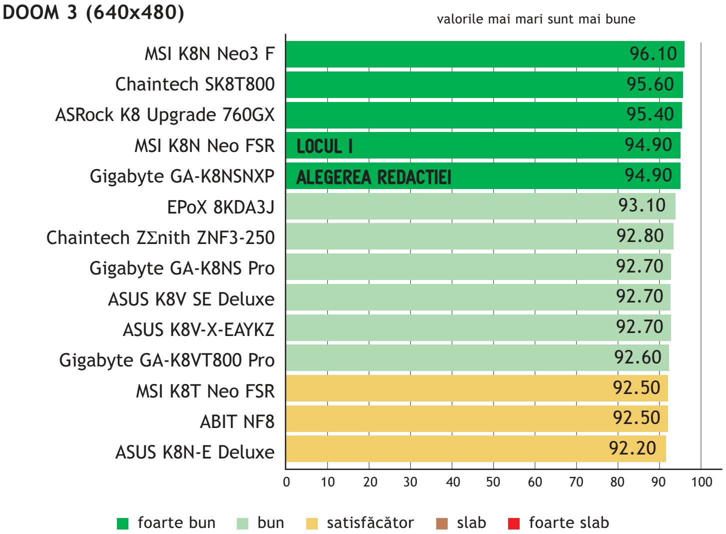
PCI (PERIPHERAL COMPONENT INTERCONNECT)
Magistrală de conectare a componentelor dintr-un calculator introdusă de Intel în anul 1993.

PCI EXPRESS
Interfaţă de comunicare ce oferă o lăţime de bandă mult mai mare decât PCI sau AGP. Prin combinarea mai multor linii (1, 2, 4, 8, 16) se obţin sloturi cu dimensiuni şi destinaţii diferite. Spre exemplu, sloturile PCI Express x16 sunt folosite pentru plăci video.

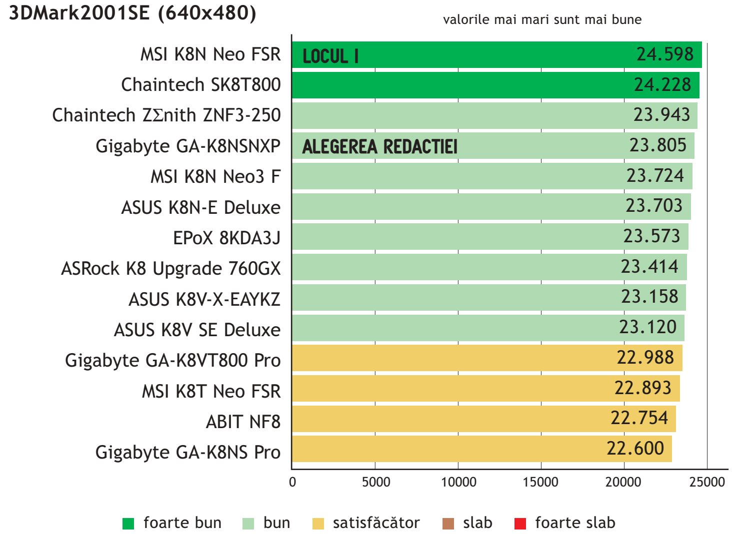
SOUTHBRIDGE
Chip de pe placa de bază ce oferă conectivitatea cu alte componente precum harddisk-urile, dispozitivele USB, Firewire, tastatura, mouse-ul etc.

Plăci de bază Socket 754

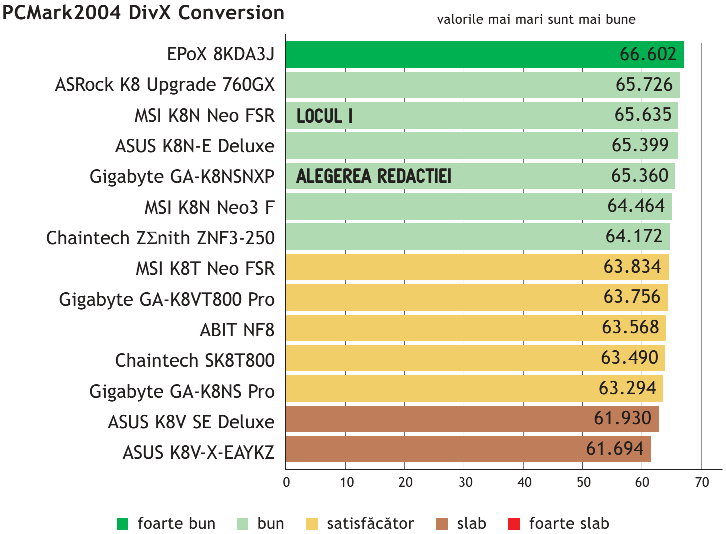
DOOM 3 (640x480)



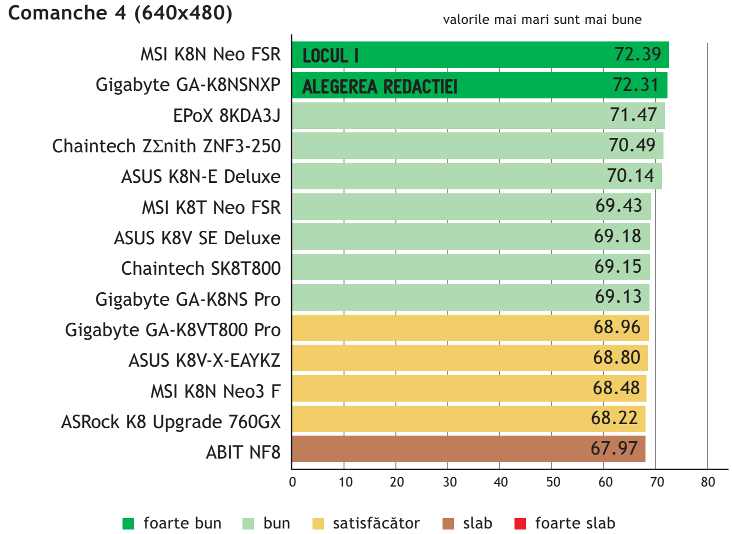
3DMark2001SE (640x480)



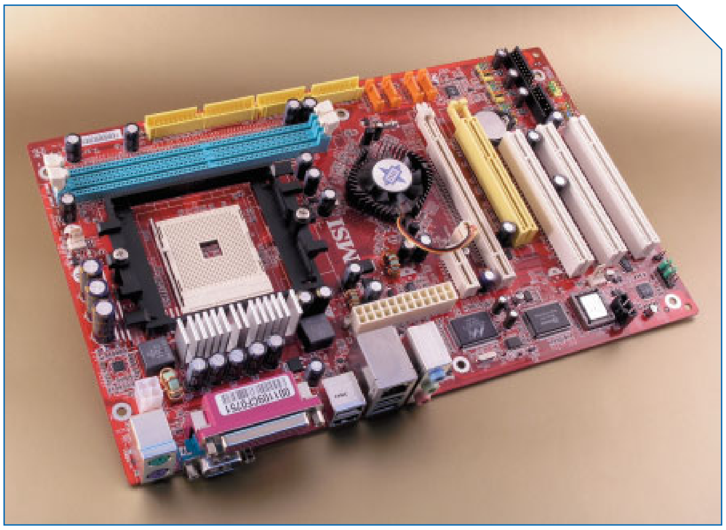
PCMark2004 DivX Conversion



Comanche 4 (640x480)



MSI K8N Neo3 F



Socket: 754 • Chipset: nForce4-4X • FSB real: 200.9MHz (190, 200-400MHz)
Sloturi: 1 AGR / 3 PCI / 2 PCI Express • DIMM: 2 • ATA: - • RAID: 4xSerial ATA, 2xATA133 • Conectori: Gigabit LAN, 6 USB 2.0 • Multiplicator: Da

8.01

MSI K8N Neo3 F este o placă special creată pentru utilizatorii care doresc să folosească o placă AGP, dar să aibă posibilitatea în viitor de a folosi şi o placă PCI Express 16X. Slotul pentru plăcile AGP a fost denumit AGR (Advance Graphics Riser), dar din păcate este compatibil doar cu o parte din plăcile video existente pe piaţă. Din această cauză vă recomandăm să consultaţi lista de pe site-ul MSI cu plăcile AGP compatibile.

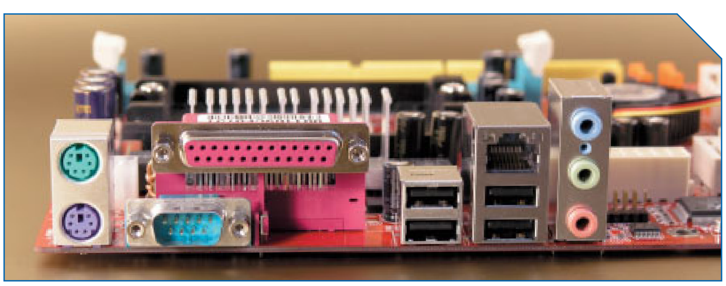
LAYOUT
Fiind o placă de dimensiuni reduse (300x185mm), la prima vedere piesele componente par înghesuite pe PCB. Cu toate acestea, accesul la principalii conectori şi sloturi nu este obstrucţionat. Are mufă de alimentare cu 24 de pini. Lângă aceasta este poziţionat un slot PCI Express 1X. În continuare sunt sloturile PCI Express 16X şi AGR.

PERFORMANŢE
FSB-ul real este de 200.9MHz, iar frecvenţa reală a procesorului este de 2411.0MHz. Deoarece nu a rulat stabil cu Radeon 9800 Pro am folosit o placă echivalentă pe PCI Express: Radeon X700 Pro. Rezultatele în jocuri au fost foarte bune, în special în DOOM 3.

OVERCLOCKING
Voltajul procesorului poate fi modificat între 1.500 şi 1.800V (în paşi de 0.025V), pentru AGP între 1.5V şi 1.65V, pentru memoria DDR între 2.5V şi 2.8V. Prin "Dinamic Overclocking", realizarea overclocking-ului este simplu de realizat.

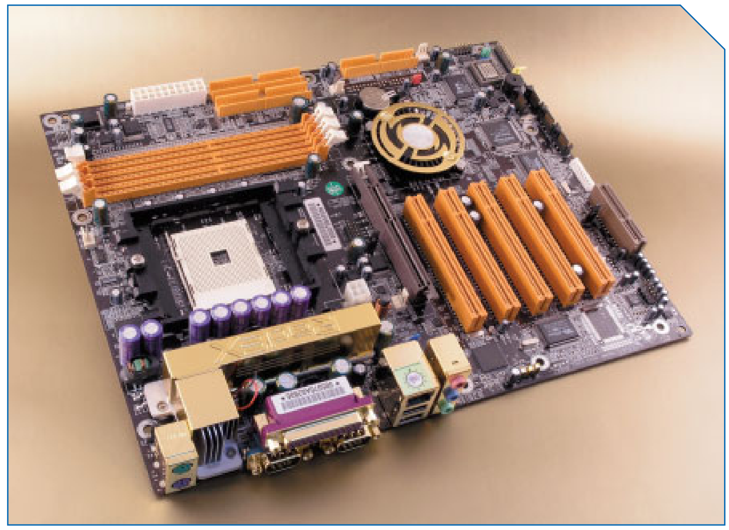
DOTĂRI
Are la bază chipset-ul nForce4-4X şi este singura placă de bază din test care dispune de sloturi PCI Express (16X şi 1X.). În pachet se află un cablu IDE, unul floppy şi două SATA (pentru date şi pentru alimentare).

CONCLUZIE
O soluţie foarte bună pentru cei care doresc o placă de bază capabilă să lucreze atât cu plăci video AGP, cât şi PCI Express.



N/A
84.7€
N/A
36 luni
Flamingo Computers
Skin Media

Chaintech ZΣnith ZNF3-250



Socket: 754 • Chipset: nForce3 250 • FSB real: 200.9MHz (200-300MHz)
Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI / 1 AMR • DIMM: 3 • ATA: 2xATA133 • RAID: 4xSerial ATA
Conectori: 6 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN, 3 Firewire • Multiplicator: Da

8.02

Chaintech ZΣnith ZNF3-250 este o placă destinată utilizatorilor entuziaşti. Se remarcă prin bundle-ul atât software, cât şi hardware.

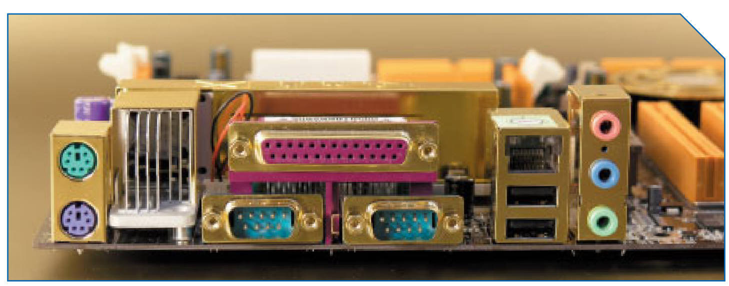
LAYOUT
În spatele conectorilor este amplasat sistemul de răcire RadEX. RadEX este un sistem de răcire activ de tip heat-pipe ce are ca rol coborârea temperaturii tranzistoarelor MOSFET. Este bine de ştiut că regiunea acestor tranzistoare înregistrează cele mai ridicate temperaturi de pe placa de bază, după procesor şi chipset. O temperatură coborâtă a acestei regiuni se traduce printr-o creştere teoretică a potenţialului de overclocking.

PERFORMANŢE
În teste, Chaintech ZΣnith ZNF3-250 a obţinut rezultate normale pentru o placă cu chipset nForce3 250. FSB-ul real este de 200.9MHz, iar frecvenţa reală a procesorului este de 2411.8MHz.

OVERCLOCKING
Voltajul procesorului poate fi modificat între 1.450 şi 1.700V (în pas de 0.025V), pentru AGP între 1.6V şi 2.2V, pentru memoria DDR între 2.7V şi 2.9V, iar pentru chipset între 1.7V şi 1.9V. A rulat stabil la o valoare a FSB-ului de 215MHz (procesorul la 2580MHz, fără mărirea voltajului) şi a înregistrat o creştere a scorului în 3DMark2001 de aproape 1000 de puncte. La FSB 220MHz sistemul a pornit, însă nu a rulat stabil.

DOTĂRI
Front Panel CBOX3. Acesta se montează într-un lăcaş al carcasei de 5.25" şi conţine un afişaj cu doi digiţi, un port Firewire, două porturi USB 2.0, două mufe audio (microfon şi boxe), card reader (CF, MicroDrive, MS, SD, MMC).

CONCLUZIE
ZΣnith ZNF3-250 este recomandată celor care doresc o placă de bază cu dotări de top şi stabilă în overclocking.



68.5$
36 luni
Net Brinel Computers


control your reality!
www.deck.ro
CERF 2005
In perioada 20 - 24 aprilie 2004
vă aşteptăm la, Pavilionul: 14, Stand: 4200-4038
Complexul Expozitional Romexpo, Bucureşti
SyncMaster730MP
The Samsung multimedia TFT Monitor
• Rezolutie 1280 x 1024 @ 75 Hz
• Luminozitate 400 cd/mp
• Timp raspuns 12 ms
• Unghiuri (H/V) 160/160
• Interfata Duala
• Conectari Multiple (MMC, SD, CF, USB)
• Magic Tuner
• Virtual Dolby, BBE
12ms Fast Response Time
MagicBright
MagicTuner
RADIO
REMOTE CONTROL
HDTV Ready
DVI-D
SAMSUNG
DECK COMPUTERS
DECK Computers Intl. S.A. Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania tel:021-43.43.400 www.deck.ro

ASRock K8 Upgrade 760GX



Socket: 754 • Chipset: SiS 760GX • FSB real: 200MHz (140-300MHz)
Sloturi: 1 AGP 8X / 2 PCI • DIMM: 2 • ATA: 2xATA133 • RAID: 2xSerial ATA
Conectori: 6 USB 2.0 • Multiplicator: Da

7.82

ASRock K8 Upgrade 760GX are la bază chipset-ul SiS 760GX. Placa se remarcă prin faptul că oferă posibilitatea montării ulterioare a unui procesor compatibil cu Socket 939 prin intermediul unui adaptor.

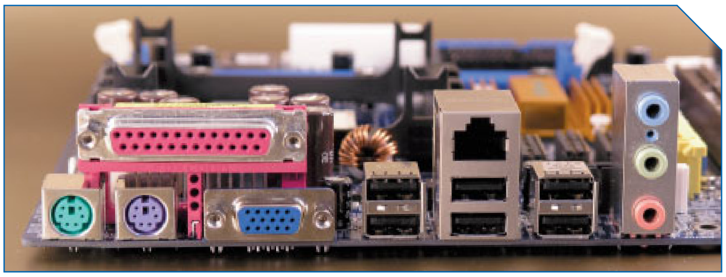
LAYOUT
Fiind în format miniATX, dimensiunile mici nu i-au permis producătorului ASRock să doteze placa decât cu două sloturi PCI şi unul AMR. Între chipset-ul SiS 760GX şi slotul AGP este amplasat un slot de culoare galbenă, identic ca format cu cel AGP. Acest slot este destinat adaptorului pentru Socket 939. Adaptorul nu este inclus în pachet, achiziţionându-se separat. Southbridge-ul este SiS964. Northbridge-ul are răcire pasivă, cu toate că se încălzeşte destul de mult.

PERFORMANŢE
FSB-ul real este de 200MHz, iar frecvenţa reală a procesorului este de 2399.7MHz. Performanţele obţinute de K8 Upgrade 760GX au fost bune, constituind pentru noi o surpriză plăcută.

OVERCLOCKING
Opţiunile disponibile în BIOS pentru setarea voltajului indică faptul că placa K8 Upgrade 760GX nu este destinată pasionaţilor de overclocking. Voltajul procesorului poate fi modificat între 1.550 şi 1.750V (în paşi de 0.025V).

DOTĂRI
Pachetul oferit de ASRock nu este foarte bogat, fiind livrate doar accesoriile absolut necesare: un cablu IDE, unul pentru floppy, un cablu de date şi unul de alimentare pentru SATA.

CONCLUZIE
O soluţie bună pentru cei care doresc o placă de bază Socket 754 cu un preţ scăzut, dar se gândesc şi la un viitor upgrade la Socket 939. Din păcate, acest calcul ar putea fi contrazis de preţul încă necunoscut al adaptorului pentru Socket 939.



77$	24 luni	ASBIS România
62$	24 luni	Depozitul de Calculatoare

MSI K8N Neo FSR



Socket: 754 • Chipset: nForce3 250GB • FSB real: 200.9MHz (190, 200-400MHz)
Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI • DIMM: 3 • ATA: - • RAID: 2xSerial ATA, 2xATA133
Conectori: 6 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN • Multiplicator: Da

8.18

K8N Neo FSR este o placă care nu are dotări de top, dar a dovedit performanţe foarte bune în testele de memorie şi mai ales în cele 3D.

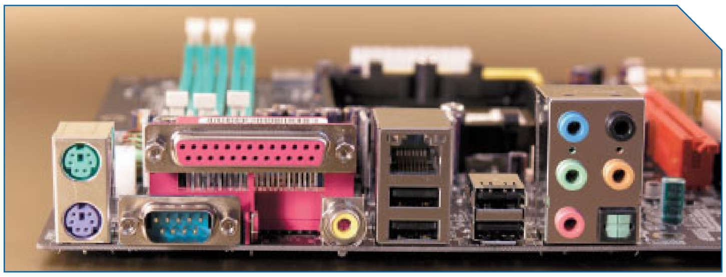
LAYOUT
Amplasamentul componentelor pe PCB a fost realizat foarte bine. DIMM-urile sunt departe de slotul AGP, astfel încât operaţia de schimbare a memoriilor nu este dificil de realizat. Conectorii IDE sunt poziţionaţi în marginea din dreapta, aproape de locul unde se montează harddisk-urile în carcasă. Singurul lucru de reproşat layout-ului ar fi amplasarea conectorilor SATA între socket, AGP şi conectorii externi. Din această cauză cablurile de date SATA trebuie să treacă printre placa video şi cooler-ul procesorului.

PERFORMANŢE
FSB-ul real este de 200.9MHz, iar frecvenţa reală a procesorului este de 2411MHz. A obţinut cele mai bune rezultate în teste şi, chiar dacă nu a beneficiat de avantajul unor dotări de top, a reuşit să ocupe locul întâi.

OVERCLOCKING
Prin tehnologia "Dinamic Overclocking", realizarea overclocking-ului este foarte simplă. Se poate alege una dintre cele şase trepte de overclocking (1%, 3%, 5%, 7%, 9%, 11%), iar lucrul cel mai bun este că overclocking-ul este realizat automat atunci cât se rulează aplicaţii mari consumatoare de resurse. În restul timpului (de exemplu, când scrieţi un document sau navigaţi pe Internet) setările revin în mod automat la valorile normale.

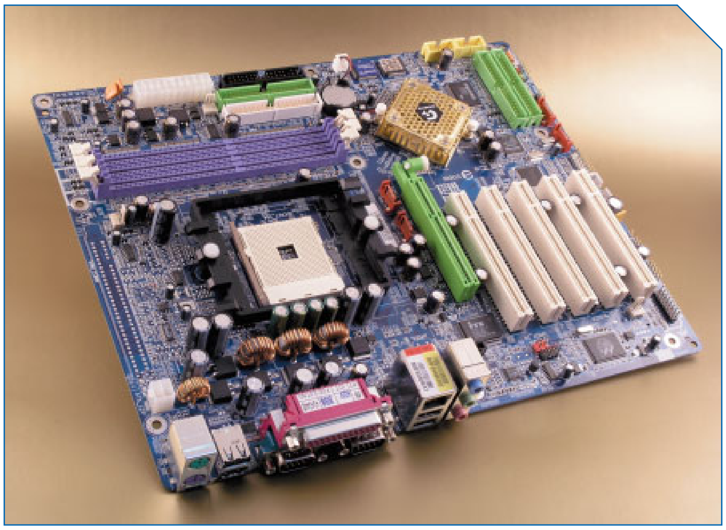
DOTĂRI
K8N Neo FSR este o placă echilibrată din punctul de vedere al dotărilor şi dispune de cele absolut necesare: 6 porturi USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF, 5 mufe audio (pentru placa integrată ce suportă 7.1 canale).

CONCLUZIE
O soluţie foarte bună pentru cei care caută o placă de bază cu performanţe foarte bune.



N/A	N/A	Flamingo Computers
62.7€	36 luni	Skin Media

Gigabyte GA-K8NS Pro



Socket: 754 • Chipset: nForce3 250 • FSB real: 201MHz (140-300MHz) • Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI • DIMM: 3 • ATA: 2xATA133 • RAID: 4xSerial ATA, 2xATA133
Conectori: 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF • Multiplicator: Da

7.92

Gigabyte GA-K8NS Pro face parte din seria K8 Trinitron şi are la bază chipset-ul nForce3 250.

LAYOUT

Deoarece GA-K8NS Pro nu are versiunea de chipset nForce3 250GB, pentru a oferi Gigabit LAN, Gigabyte a apelat la integrarea chip-ului Marvell 8001.

PERFORMANŢE

FSB-ul real este de 201MHz, iar frecvenţa reală a procesorului este de 2411.7MHz. Comparativ cu celelalte concurente bazate pe nForce3 250GB/250, performanţele obţinute de GA-K8NS Pro au fost scăzute în aplicaţiile 3D, rezultatul din 3DMark2001SE fiind cel mai mic din tot testul.

OVERCLOCKING

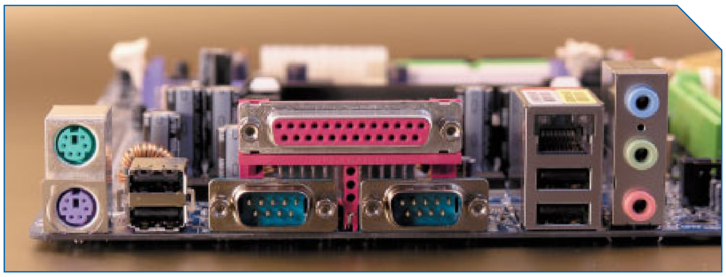
În BIOS există o opţiune numită "Top performance". Dacă activaţi această setare placa devine mai rapidă în aplicaţii. Explicaţia este simplă: activarea acestei opţiuni înseamnă în realitate ridicarea valorii FSB-ului de la 200 la 208MHz. O bună parte din setările din BIOS nu sunt vizibile în mod predefinit. Pentru a le accesa, după ce aţi intrat în BIOS, trebuie să apăsaţi Ctrl+F1. Voltajul procesorului poate fi modificat între 0.800 şi 1.700V (în paşi de 0.025V), pentru memoria DDR între 2.5V şi 2.7V, iar pentru chipset se poate alege una din valorile de 1.6V, 1.64V, 1.68V sau 1.72V.

DOTĂRI

Două porturi SATA sunt controlate de nForce3 250, iar alte două sunt oferite prin integrarea chip-ului Sil3512. Are 6 porturi USB 2.0 (două pe braket), 2 Firewire (unul de 4 pini şi unul de 6 pini), Gigabit Lan şi S/PDIF. Codec-ul audio este Realtek ALC850 (care suportă opt canale), însă sunt disponibili numai trei conectori audio.

CONCLUZIE

O soluţie bună pentru utilizatorii care îşi doresc o placă de bază Gigabyte accesibilă din punctul de vedere al preţului şi care să aibă la bază chipset-ul nForce3 250.



107.5$	36 luni	Tornado Sistems
84€	36 luni	Ultra PRO Computers

Chaintech SK8T800



Socket: 754 • Chipset: VIA K8T800 • FSB real: 200MHz (200-233MHz)
Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI • DIMM: 2 • ATA: 2xATA133 • RAID: 2xSATA
Conectori: 2 USB 2.0 • Multiplicator: Nu

7.83

Este o soluţie Chaintech bazată pe chipset-ul VIA K8T800.

LAYOUT

Northbridge-ul beneficiază de o răcire pasivă, dar radiatorul este suficient de eficient pentru a-i asigura chipset-ului K8T800 condiţii bune de lucru.

PERFORMANŢE

În teste a obţinut rezultate foarte bune pentru o soluţie bazată pe chipset-ul VIA K8T800. În DOOM 3 SK8T800 a obţinut un surprinzător loc doi după MSI K8N Neo3 (nForce4-4X). La fel şi în 3DMark2001 SE, unde s-a clasat tot pe locul al doilea, cu 24.228 de puncte. Explicaţia acestor rezultate este eficienţa în lucrul cu memoria, fapt evidenţiat de scorul obţinut în SiSoft Sandra 2004: 3072MB/s.

OVERCLOCKING

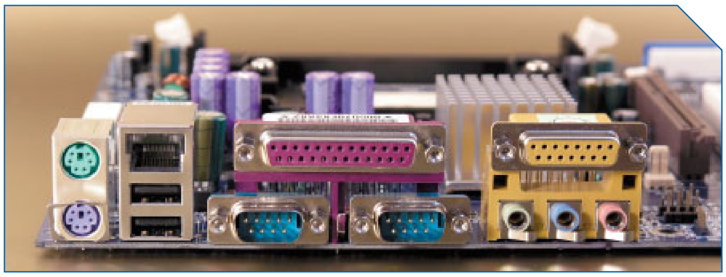
SK8T800 are în BIOS foarte puţine setări pentru overclocking. Prin urmare, este o placă nerecomandată celor care doresc să experimenteze mărirea performanţei prin overclocking. Sistemul de operare s-a iniţializat după ce am ridicat valoarea FSB-ului la 210MHz (procesor 2519.9MHz), dar s-a resetat în timpul rulării benchmark-ului 3DMark2001.

DOTĂRI

Dotările sunt reduse la minimum pentru a oferi un preţ cât mai redus. Nu are Gigabit LAN, iar soluţia audio integrată este bazată pe codec-ul AC'97 (versiunea 5.1). Are trei mufe audio, astfel încât dacă doriţi să folosiţi un sistem audio 5.1 va trebui să renunţaţi la mufa line-in şi la cea de microfon. Este surprinzător faptul că are doar două porturi USB 2.0. Dacă folosiţi mouse şi o imprimantă, veţi rămâne rapid fără porturi USB 2.0/1.1 disponibile.

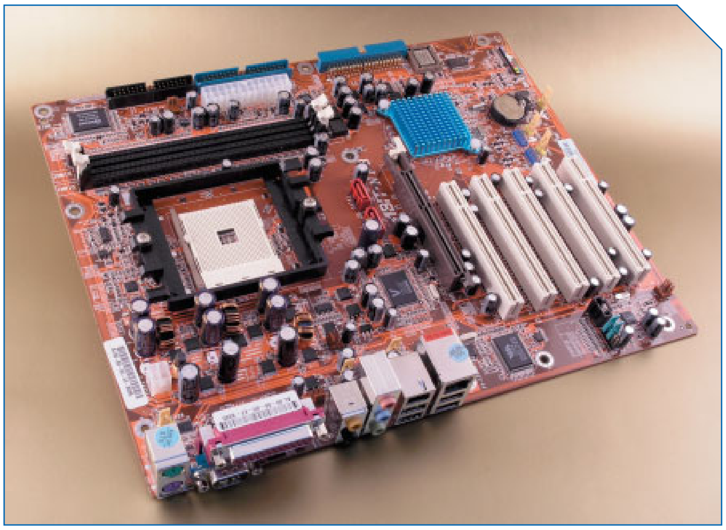
CONCLUZIE

Chaintech SK8T800 este o placă fără dotări, dar surprinzător de performantă atunci când se folosesc setările standard.



67$	24 luni	Net Brinel Computers

ABIT NF8



Socket: 754 • Chipset: nForce3 250GB • FSB real: 200.9MHz (140-300MHz)
Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI • DIMM: 2 • ATA: 2xATA133 • RAID: 2xSerial ATA
Conectori: 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN • Multiplicator: Da

7.74

ABIT a lansat cu mare întârziere faţă de competiţie o soluţie cu chipset nForce3 250GB.

LAYOUT

Chipset-ul nForce3 250GB are montat un radiator fără ventilator. Deoarece se încălzeşte destul de mult în timpul funcţionării vă recomandăm montarea unui ventilator de northbridge.

PERFORMANŢE

FSB-ul real este de 200.9MHz, iar frecvenţa reală a procesorului este de 2411.0MHz. Rezultatele nu s-au ridicat la nivelul aşteptărilor noastre şi au fost cauzate de o slabă gestionare a lucrului cu memoria.

OVERCLOCKING

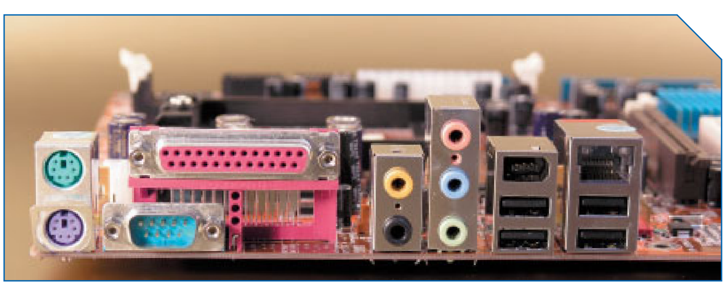
Cu toate că nu beneficiază de chip-ul µGuru, setările din BIOS pentru overclocking sunt la înălţime. Voltajul procesorului poate fi modificat între 1.500 şi 1.800V (în paşi de 0.025V), pentru AGP între 1.5V şi 1.65V, pentru memoria DDR între 2.5V şi 2.8V, iar pentru chipset se poate alege una din valorile de 1.6V, 1.64V, 1.68V sau 1.72V. A rulat stabil la o valoare a FSB-ului de până la 215MHz.

DOTĂRI

Placa de bază ABIT NF8 dispune de dotări care pot mulţumi aproape orice utilizator: 6 porturi USB 2.0, Gigabit LAN, 2 porturi Firewire, 5 mufe audio (pentru placa integrată ce suportă 7.1 canale). Codec-ul audio este Realtek ALC658. Este de remarcat că placa are condensatori fabricaţi în Japonia. Spre deosebire de cei fabricaţi în China sau Taiwan, condensatorii japonezi sunt recunoscuţi prin calitatea lor foarte bună (nu se încălzesc foarte tare, prin urmare au o durată de viaţă mai mare decât cei ieftini).

CONCLUZIE

ABIT NF8 este destinată utilizatorilor care îşi doresc în primul rând un sistem stabil şi fiabil.



107.2$	24 luni	Caro Group
84€	36 luni	Tape Computer
84€	36 luni	Ultra PRO Computers

ASUS K8N-E Deluxe



Socket: 754 • Chipset: nForce3 250GB • FSB real: 201MHz (200-300MHz)
Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI • DIMM: 3 • ATA: 2XATA133 • RAID: 4XSATA • Conectori: 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, S/PDIF • Multiplicator: Da

8.03

Soluţia ASUS din acest test, cu chipset nForce3 250GB, poartă numele K8N-E Deluxe.

LAYOUT

Are 3 DIMM-uri, iar cei 2 conectori SATA oferiţi de chipset-ul nForce3 250GB sunt amplasaţi între slotul AGP şi socket-ul procesorului. ASUS a dotat acest model şi cu 4 conectori suplimentari SATA prin integrarea chip-ului Silicon Image Sil 3114 RAID. Deoarece chipset-ul nForce3 250GB este foarte apropiat de slotul AGP este destul de dificil de montat un ventilator pe radiatorul northbridge-ului. Pentru conectorii suplimentari trebuie instalate două bracket-uri: unul cu un port Firewire, iar cel de-al doilea cu două porturi USB 2.0 şi game port.

PERFORMANŢE

FSB-ul real este de 201MHz, iar frecvenţa reală a procesorului este de 2411.8MHz. Performanţele bune, dar mai ales dotările i-au adus un bine-meritat loc patru, dar la mică diferenţă faţă de următoarele două clasate, Chaintech ZΣnith ZNF3-250 şi MSI K8N Neo3 F.

OVERCLOCKING

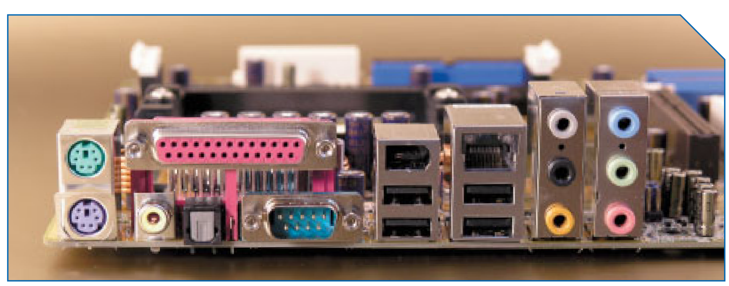
Din BIOS avem posibilitatea de a seta voltajul pentru procesor, memorie şi AGP. Se poate alege chiar şi varianta overclocking-ului automat prin care se ridică frecvenţa procesorului cu 5%, 10%, 20% sau 30%. La 10% sistemul a pornit, dar nu a rulat stabil.

DOTĂRI

Dispune de 6 porturi USB 2.0, Gigabit LAN, 2 porturi Firewire, 6 mufe audio (pentru placa integrată ce suportă 8 canale). Codec-ul audio este Realtek ALC850. Bundle-ul software este compus din suita InterVideo WinDVD (WinDVD Platinum5, WinDVD Creator Platinum2, DVD Copy 2, Disc Master 2).

CONCLUZIE

ASUS K8N-E Deluxe este o soluţie destinată utilizatorilor care îşi doresc o placă cu dotări de top.



127$	36 luni	Depozitul de Calculatoare
135$	36 luni	Tornado Sistems
84€	36 luni	Ultra PRO Computers



MOBILE TECHNOLOGY

Cu Packard Bell şi Tehnologia Mobilă Intel® Centrino™ descarcă muzica preferată oriunde te-ai afla.

EasyNote R 6510

- **Tehnologie Mobilă cu Intel® Centrino™**
  - Procesor Intel® Pentium® M 725 (2MB Level II Cache, 1.60 Ghz)
  - Intel® PRO/Wireless 2200BG
- **Microsoft Windows XP Home**
- 512 DDR RAM
- 15.4" Wide Diamond View Monitor
- 80 GB HDD
- ATI Mobility Radeon 9500
- DVDRW(+/-)+R9
- PCMCIA/TV Out

Download & ascultă oriunde te-ai afla

AudioKey FM

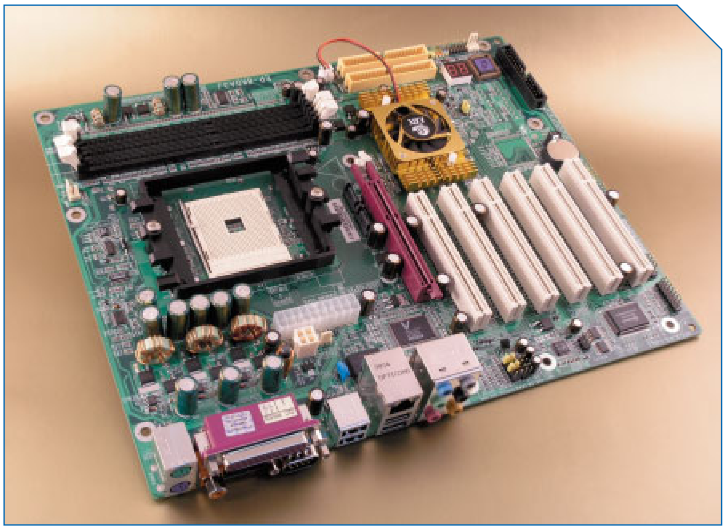


128 MB / 256 MB
USB 1.1
128 x 32, Dot-Matrix LCD
Normal, XBass, Rock, Clasic, Pop, Jazz
MP3, WMA, Tuner FM
20 Hz ~ 20 KHz
11 mW
Power ON/ Play / Pause, Stop / OFF
Skip Next, Skip Previous, Menu
Volume, Hold Switch
1 baterie AAA (autonomie aprox. 16 ore)
88 x 31 x 21 mm
30 g

K Tech Electronics
Bucuresti, Calea Griviţei 397, Tel: 021-22.44.535 Fax: 021-22.44.586
email: office@ktech.ro; magazin on-line: www.ultrapro.ro

Packard Bell.

EPoX 8KDA3J



Socket: 754 • Chipset: nForce3 250GB • FSB real: 201MHz (200-300MHz)
Sloturi: 1 AGP 8X / 6 PCI • DIMM: 3 • ATA: 2xATA133 • RAID: 4xSerial ATA
Conectori: 4 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF • Multiplicator: Da

8.07

EPoX 8KDA3J are la bază chipset-ul nForce3 250GB şi a constituit surpriza plăcută a testului. A ocupat locul al treilea, la diferenţă destul de mică faţă de MSI K8N Neo FSR.

LAYOUT

Are PCB-ul de culoare verde. Chiar dacă chipset-ul nForce3 250GB este poziţionat în apropierea slotului AGP, EPoX a reuşit să doteze northbridge-ul acestei plăci cu radiator şi ventilator. În schimb, conectorii SATA sunt aproape lipiţi de slotul AGP, fapt ce va îngreuna montarea unor astfel de unităţi atunci când este instalată deja placa video.

PERFORMANŢE

FSB-ul real este de 201MHz. În 3DMark2001SE s-a situat pe locul al şaptelea, însă acest handicap a fost recuperat în celelalte teste. A dovedit performanţe bune în PCMark2004 (codare DivX şi testul de harddisk).

OVERCLOCKING

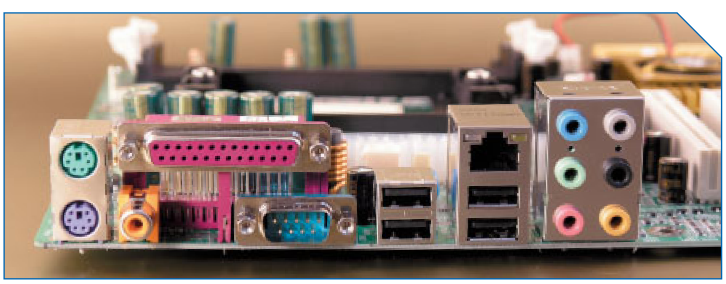
Nu este o placă foarte stabilă atunci când se face un overclocking agresiv. Voltajul procesorului poate fi modificat între 1.500 şi 1.800V (în paşi de 0.025V), pentru AGP între 1.5V şi 1.8V, pentru memoria DDR între 2.5V şi 2.8V, iar pentru chipset se poate alege una dintre valorile de 1.6V, 1.65V, 1.7V sau 1.75V.

DOTĂRI

Lângă chip-ul de BIOS este amplasat un display ce afişează două cifre sau litere. Aceste cifre şi litere formează un cod hexazecimal care indică starea în care se află placa. Dacă procesul normal de iniţializare a plăcii se întrerupe, codul afişat pe acest display vă poate ajuta la diagnosticarea problemei. Are porturi USB 2.0, Gigabit LAN, 6 mufe audio (pentru placa integrată ce suportă 8 canale). Codec-ul audio este Realtek ALC850.

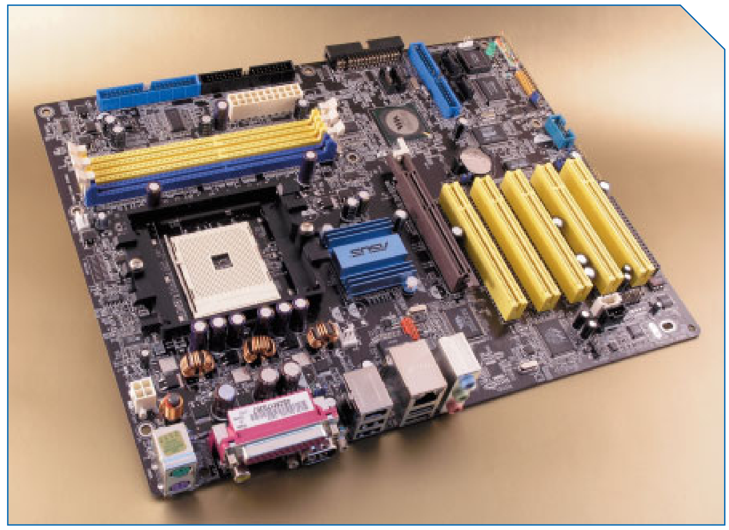
CONCLUZIE

Din punctul de vedere al performanţelor, 8KDA3J este o placă care va reuşi să-i mulţumească pe toţi fanii EPoX.



91.04$	36 luni	Depozitul de Calculatoare

ASUS K8V SE Deluxe



Socket: 754 • Chipset: VIA K8T800 • FSB real: 200.3MHz (200-300MHz) • Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI / 1 Wi-Fi • DIMM: 3 • ATA: 2XATA133 • RAID: 2xATA133, 4XSATA Conectori: 8 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN • Multiplicator: Nu

7.87

ASUS K8V SE Deluxe are la bază chipset-ul VIA K8T800.

LAYOUT

Răcirea northbridge-ului este realizată printr-un cooler pasiv (fără ventilator), iar southbridge-ul VIA VT8237 nu beneficiază de sistem de răcire. Dispune de trei DIMM-uri. Pentru a obţine performanţe optime, ASUS recomandă să instalăm primul modul de memorie în DIMM-ul colorat în albastru.

PERFORMANŢE

FSB-ul real este de 200.3MHz, iar frecvenţa reală a procesorului este de 2403MHz. S-a situat pe locul al doilea dintre plăcile cu chipset VIA K8T800, dar pe un loc opt în clasamentul general.

OVERCLOCKING

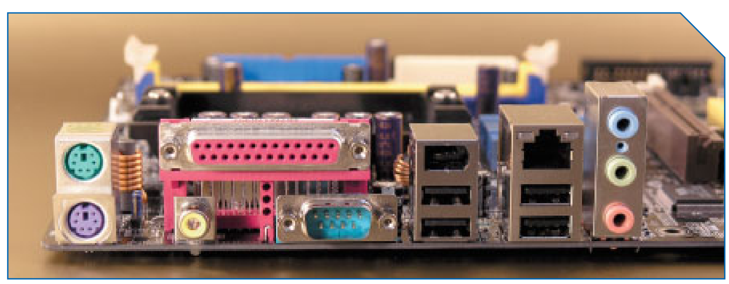
Voltajul procesorului poate fi modificat între 1.500 şi 1.800V (în paşi de 0.025V), pentru AGP între 1.5V şi 1.7V, pentru memoria DDR între 2.5V şi 2.8V, iar voltajul V-Link poate fi setat la 2.5V sau 2.6V. În 3DMark2001SE s-a obţinut prin overclocking (FSB-ul ridicat la 210MHz, procesorul având 2520MHz) un scor de 23.855 de puncte, comparativ cu 23.120 cu setări normale. La un FSB de 215MHz (procesorul la 2582.3, voltaj normal) s-au obţinut 24.243 de puncte. Atunci când valoarea FSB-ului a fost setată la 220MHz procesorul a rulat stabil la 2639.7 doar dacă am mărit voltajul la 1550V. Cu acest ultim overclocking am obţinut în 3DMark2001SE 24.719 puncte, un scor mai mare decât al ocupantei primului loc, MSI K8N Neo FSR (24.598 de puncte).

DOTĂRI

Bundle-ul software este compus din suita InterVideo WinDVD (WinDVD Platinum5, WinDVD Creator Platinum2, DVD Copy 2, Disc Master 2).

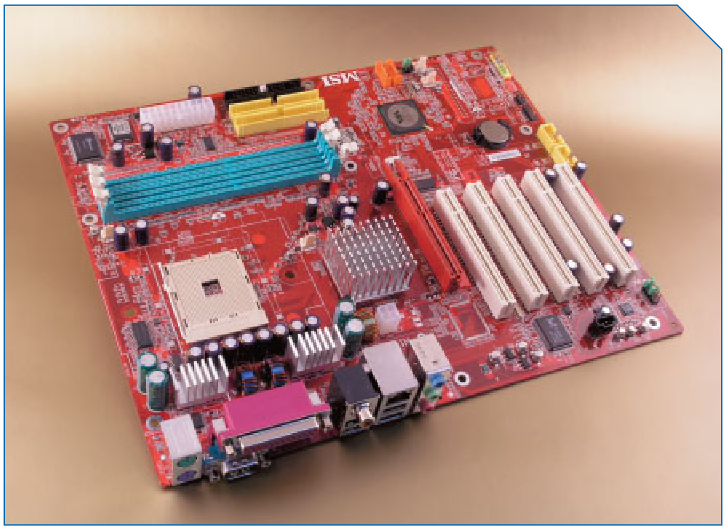
CONCLUZIE

O placă cu dotări bune şi un potenţial bun de overclocking pentru o soluţie cu chipset VIA K8T800.



115.3$	36 luni	Depozitul de Calculatoare
84€	36 luni	Ultra PRO Computers

MSI K8T Neo FSR



Socket: 754 • Chipset: VIA K8T800 • FSB real: 200MHz • Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI • DIMM: 3 • ATA: - • RAID: 2xATA133, 2xSATA • Conectori: 6 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN • Multiplicator: Da

7.77

Soluţia cu chipset VIA K8T800 de la MSI poartă numele K8T Neo FSR.

LAYOUT

Northbridge-ul este dotat cu un radiator fără cooler, în timp ce southbridge-ul VIA VT8237 nu beneficiază de nici un fel de mijloc de răcire. K8T Neo FSR are un layout bine conceput, firele de alimentare sau cele de date putând fi uşor aşezate într-un mod ergonomic. Are trei mufe jack audio şi una S/PDIF.

PERFORMANŢE

FSB-ul real este de 200MHz, iar frecvenţa reală a procesorului este de 2400.1MHz. În testele Comanche 4 (640x480) şi PCMark2004 (DivX Conversion) s-a situat în prima jumătate a clasamentului.

OVERCLOCKING

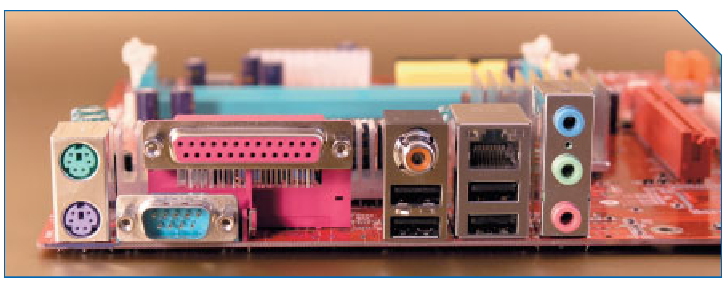
Prin intermediul tehnologiei "Dinamic Overclocking" se poate alge una din şase trepte de overclocking (1%, 3%, 5%, 7%, 9%, 11%), iar lucrul cel mai bun este că overclocking-ul este realizat automat atunci cât se rulează aplicaţii mari consumatoare de resurse. Dacă doriţi să nu apelaţi la "Dinamic Overclocking" se poate realiza şi overclocking normal prin alegerea unei valori a FSB-ului între 190 şi 280MHz. Pentru a beneficia de o stabilitate ridicată avem la dispoziţie setări pentru voltajul procesorului (1.40V-1.55V), al memoriei (2.50V-2.85V) şi al portului AGP (1.55V-1.85V).

DOTĂRI

Cei care doresc să monteze ventilatoare suplimentare (pentru carcasă sau pentru răcirea northbridge-ului) au la dispoziţie pe placa de bază 3 conectori cu 3 pini. Dispune de un bracket extern pe care sunt amplasate două porturi USB 2.0 şi un sistem de 4 LED-uri pentru diagnosticarea eventualelor probleme (D-Bracket).

CONCLUZIE

Are un layout bine realizat, este o placă stabilă şi are opţiuni bune de overclocking.



N/A	N/A	Flamingo Computers
59.4€	36 luni	Skin Media

Gigabyte GA-K8NSNXP



Socket: 754 • Chipset: nForce3 250 • FSB real: 200MHz (200-455) • Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI • DIMM: 3 • ATA: 2xATA133 • RAID: 4xSerial ATA • Conectori: Dual Gigabit LAN, 8 USB 2.0, 2 Firewire, S/PDIF • Multiplicator: Da

8.17

Gigabyte GA-K8NSNXP face parte din seria K8 Trinitron şi are la bază chipset-ul nForce3 250.

LAYOUT

Are un layout al PCB-ului identic cu cel al plăcii GA-K8NS Pro. Diferenţele între cele două plăci sunt la nivel de dotări, mult mai numeroase în cazul plăcii GA-K8NSNXP. Dispune de placă adiţională pentru CPU Dual Power System (DPS), fapt ce-i garantează o stabilitate superioară în overclocking.

PERFORMANŢE

FSB-ul real este de 200MHz, iar frecvenţa reală a procesorului este de 2399.7MHz. Performanţele au fost foarte bune, iar dacă gestionarea memoriei DDR ar fi fost mai bună GA-K8NSNXP ar fi avut şanse reale la ocuparea primului loc.

OVERCLOCKING

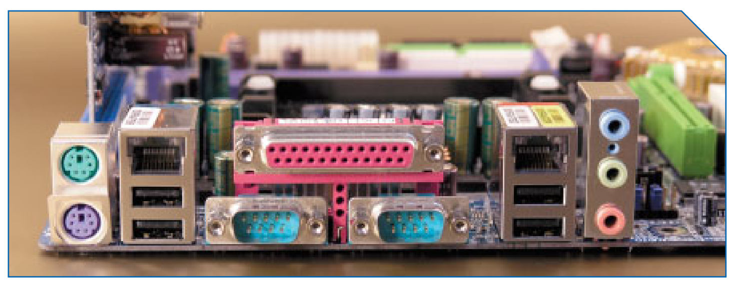
La fel ca în cazul plăcii GA-K8NS Pro, şi în BIOS-ul plăcii GA-K8NSNXP activarea opţiunii "Top performance" conduce la ridicarea valorii FSB-ului de la 200 la 208MHz, prin urmare un overclocking automat. Pentru a accesa setările de memorie, după ce aţi intrat în BIOS, trebuie să apăsaţi Ctrl+F1. Voltajul procesorului poate fi modificat între 0.800 şi 1.700V (în paşi de 0.025V), pentru memoria DDR între 2.5V şi 2.7V (în paşi de 0.1V), iar pentru chipset se poate alege una din valorile de 1.6V, 1.64V, 1.68V sau 1.72V.

DOTĂRI

Are 8 porturi USB 2.0 (4 pe braket), 2 Firewire (unul de 4 pini şi unul de 6 pini), Dual Gigabit Lan şi S/PDIF. Codec-ul audio este Realtek ALC850 (care suportă opt canale). Sunt disponibili 6 conectori audio (3 pe un braket). Foarte util ni s-a părut braket-ul cu conectori SATA externi, dotare care ne-ar plăcea să devină un standard pentru plăcile de bază.

CONCLUZIE

Utilizatorii entuziaşti vor aprecia dotările de top ale acestei plăci, dar şi performanţele ridicate şi potenţialul mare în overclocking.



160.6$	36 luni	Caro Group
165€	36 luni	Quartz Computer
165$	36 luni	Tornado Sistems
172€	36 luni	Ultra PRO Computers

ASUS K8V-X-EAYKZ



Socket: 754 · Chipset: VIA K8T800 · FSB real: 200.3 (200-300MHz) · Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI · DIMM: 3 · ATA: 2XATA133 · RAID: 2XSATA · Conectori: 4 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN · Multiplicator: Nu

7.72

ASUS K8V-X-EAYKZ este varianta cu mai puţine dotări a modelului K8V SE Deluxe.

LAYOUT

Layout-ul nu are probleme, fiind aerisit, iar componentele sunt bine poziţionate. Dacă doriţi, puteţi monta fără probleme un ventilator pe radiatorul de pe northbridge.

PERFORMANŢE

Aşa cum era de aşteptat, performanţele au fost asemănătoare cu cele obţinute de ASUS K8V SE Deluxe. Diferenţa între locurile ocupate în clasament a fost dată de nota obţinută la capitolul dotări.

OVERCLOCKING

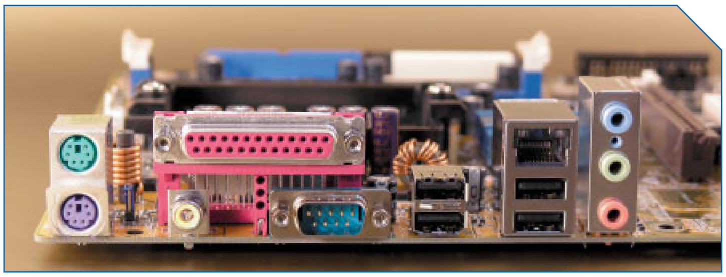
În 3DMark2001SE s-a obţinut prin overclocking (FSB-ul ridicat la 220MHz, procesorul având 2639.7MHz) un scor de 24.848 de puncte, comparativ cu 23.158 cu setări normale. De remarcat că placa a rulat stabil, iar rezultatul astfel obţinut este mai mare decât al primei clasate, MSI K8N Neo FSR. La un FSB de 225MHz (procesorul la 2700MHz) placa a pornit, însă nu a rulat stabil. Voltajul procesorului poate fi modificat între 1.375-1.750V (în paşi de 0.025V), pentru AGP între 1.5V şi 1.7V, pentru memoria DDR între 2.5V şi 2.8V.

DOTĂRI

Dotările nu sunt de top, însă oferă un minim de care majoritatea utilizatorilor au nevoie: 4 porturi USB 2.0, Gigabit LAN (graţie chip-ului Marvell 88E8001), 3 mufe audio (pentru placa integrată ce suportă 6 canale). Codec-ul audio este ADI AD1980. Pentru alimentarea ventilatoarelor suplimentare de carcasă aveţi la dispoziţie pe placa de bază un singur conector cu trei pini.

CONCLUZIE

Dacă doriţi o placă ASUS cu preţ accesibil şi care să poată fi transformată prin overclocking într-o soluţie performantă atunci ASUS K8V-X-EAYKZ este o opţiune care trebuie să fie luată în calcul.



83.6$	36 luni	Depozitul de Calculatoare
62€	36 luni	Ultra PRO Computers

Gigabyte GA-K8VT800 Pro



Socket: 754 · Chipset: VIA K8T800 · FSB real: 201MHz (200-255MHz) · Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI · DIMM: 3 · ATA: 2XATA133 · RAID: 2XATA133, 2XSATA Conectori: 6 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN, 2 Firewire · Multiplicator: Nu

7.83

Există şi varianta simplă (fără terminaţia "Pro" din denumire) ce are aceleaşi performanţe, dar nu dispune de tot atâtea dotări precum GA-K8VT800 Pro.

LAYOUT

Soluţia de răcire a chipset-ului este pasivă, lucru care îi va bucura pe cei care îşi doresc un PC silenţios.

PERFORMANŢE

FSB-ul real este de 201MHz. Testul de memorie realizat cu SiSoft Sandra 2004 a demonstrat că GA-K8VT800Pro reuşeşte să gestioneze cel mai bine memoria dintre toate soluţiile din test cu chipset VIA K8T800. Nivelul performanţelor în aplicaţiile 3D este normal pentru o placă cu acest tip de chipset, însă diferenţele faţă de soluţiile cu nForce3 250GB nu sunt aşa de mari.

OVERCLOCKING

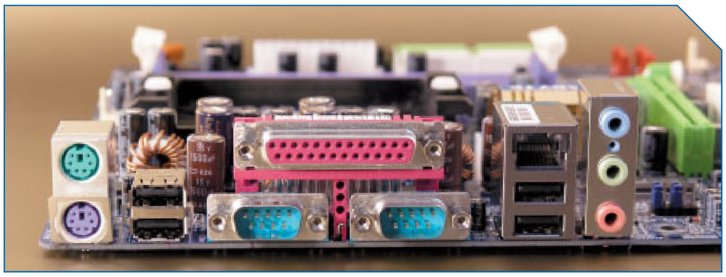
Voltajul procesorului poate fi modificat între 0.80 şi 1.55V (în paşi de 0.025V), pentru AGP între 1.5V şi 1.7V, pentru memoria DDR între 2.5V şi 2.7V, iar pentru chipset se poate alege una dintre valorile de 1.60V, 1.65V, 1.70V sau 1.75V. În 3DMark2001SE s-a obţinut prin overclocking (FSB-ul ridicat la 220.4MHz, procesorul având 2645.4MHz) un scor de 24.623 de puncte comparativ cu 22.988 cu setări normale.

DOTĂRI

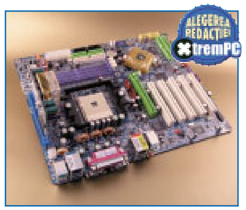
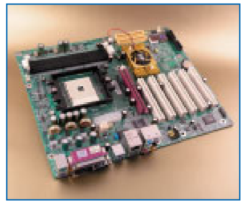
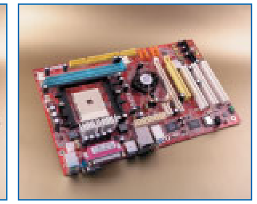
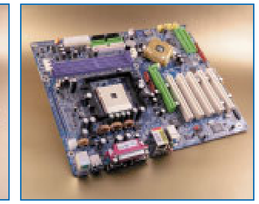
Dispune de 6 porturi USB 2.0, Gigabit LAN (graţie chip-ului RTL8110S), 2 porturi Firewire, 3 mufe audio, S/PDIF (pe un braket). Codec-ul audio este Realtek ALC658, iar mufele suportă funcţia "jack sensing". Funcţia "jack sensing" detectează automat tipul de dispozitiv conectat la mufa respectivă, realizând setările necesare. Astfel, putem conecta microfonul la orice mufă audio, indiferent de culoarea cu care este marcată.

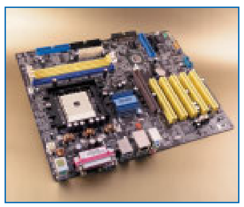
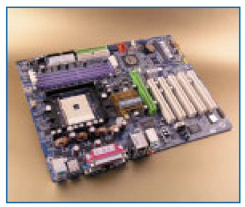
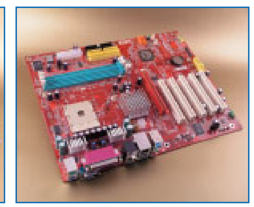
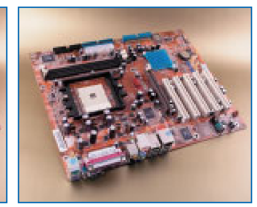
CONCLUZIE

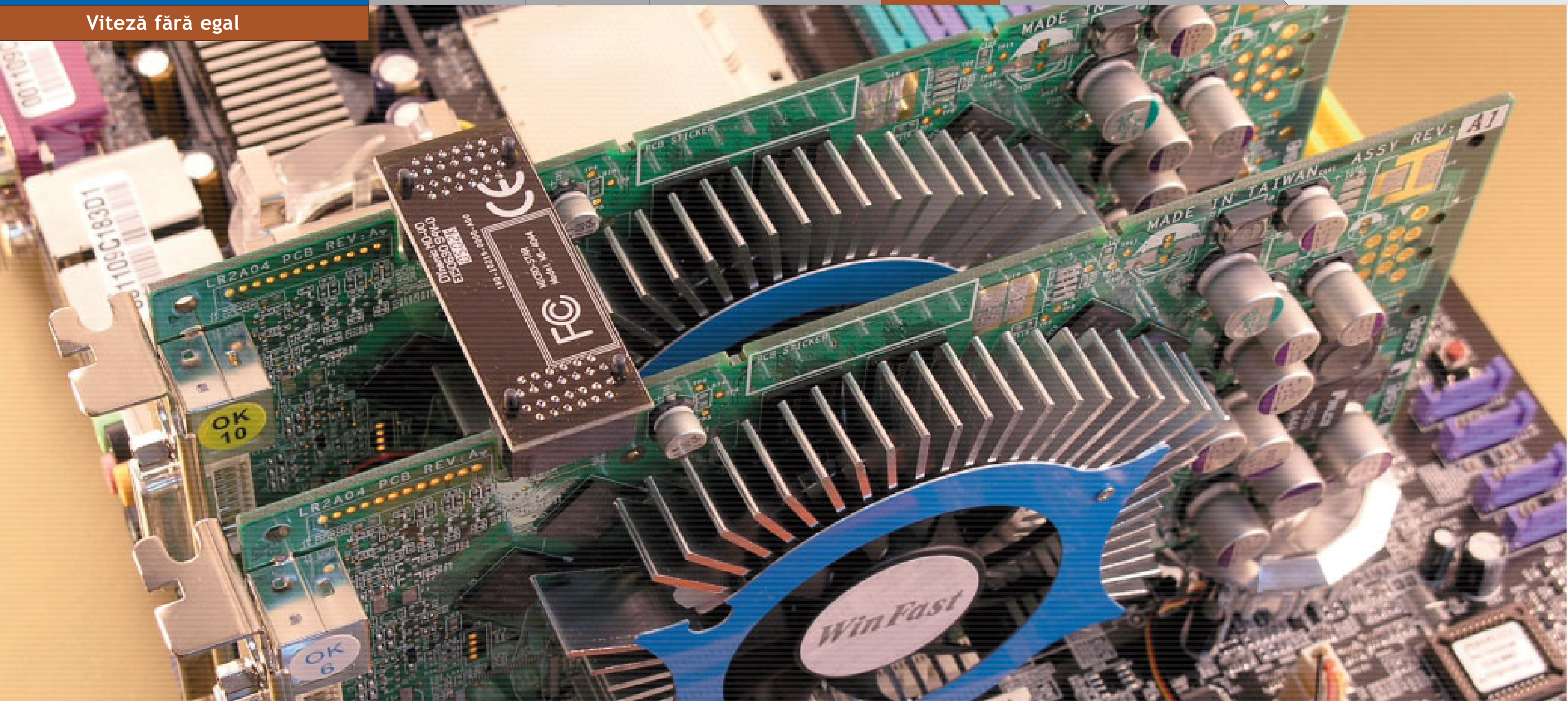
O implementare reuşită a chipset-ului VIA K8T800.



106€	36 luni	Quartz Computer
94€	36 luni	Ultra PRO Computers

	MSI K8N Neo FSR	Gigabyte GA-K8NSNXP	EPoX 8KDA3J	ASUS K8N-E Deluxe	Chaintech ZΣnith ZNF3-250	MSI K8N Neo3 F	Gigabyte GA-K8NS Pro
							
Preţ	N/A / 62.7€	160.6$ / 165€ / 165$ / 172€	91.04$	127$ / 135$ / 84€	68.5$	N/A / 84.7€	107.5$ / 84€
Detalii tehnice							
Chipset	nForce3 250GB	nForce3 250	nForce3 250GB	nForce3 250GB	nForce3 250	nForce4-4X	nForce3 250
Sloturi	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 6 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI/ 1 AMR	1 AGR / 3 PCI / 2 PCI Express	1 AGP 8X / 5 PCI
ATA	-	2xATA133	2xATA133	2xATA133	2xATA133	-	2xATA133
RAID	2xATA133, 2xSATA	4xSATA	4xSATA	4xSATA	4xSATA	4xSATA, 2xATA133	4xSATA, 2xATA133
Rezultate teste							
DOOM 3 640x480	94.90	94.90	93.10	92.20	92.80	96.10	92.70
Halo 640x480	89.79	87.52	87.63	85.72	83.54	86.61	86.43
3DMark2001SE 640x480	24598	23805	23573	23703	23943	23724	22600
Comanche 4 640x480	72.39	72.31	71.47	70.14	70.49	68.48	69.13
UT 2004 640x480	107.34	105.91	106.27	102.60	103.87	98.62	100.23
Sandra 2004 Mem. Int MB/s	3129	2877	3096	3094	3095	2785	2780
Arhivare WinACE	6'09"	6'09"	5'05"	6'06"	6'04"	6'24"	6'22"
PCMark2004 DivX Conversion	65.635	65.360	66.602	65.399	64.172	64.464	63.294
PCMark2004 audio / HDD	3195 / 3577	3308 / 3568	3197 / 3564	3186 / 3578	3185 / 3169	3186 / 3550	3196 / 3606
Notă performanţe / dotări	7.588 / 0.600	7.490 / 0.680	7.498 / 0.580	7.412 / 0.620	7.321 / 0.700	7.303 / 0.710	7.251 / 0.670
Verdict	8.18	8.17	8.07	8.03	8.02	8.01	7.92

	ASUS K8V SE Deluxe	Chaintech SK8T800	Gigabyte GA-K8VT800 Pro	ASRock K8 Upgrade 760GX	MSI K8T Neo FSR	ABIT NF8	ASUS K8V-X-EAYKZ
							
Preţ	115.3$ / 84€	67$	106€ / 94€	77$ / 62$	N/A / 59.4€	107.2$ / 84€ / 84€	83.6$ / 62€
Detalii tehnice							
Chipset	VIA K8T800	VIA K8T800	VIA K8T800	SiS760GX	VIA K8T800	NForce3 250GB	VIA K8T800
Sloturi	1 AGP 8X / 5 PCI / 1 Wi-Fi	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 2 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI
ATA	2xATA133	2xATA133	2xATA133	2xATA133	-	2xATA133	2xATA133
RAID	2xATA133, 4xSATA	2xSATA	2xATA133, 2xSATA	2xSATA	2xATA133, 2xSATA	2xSATA	2xSATA
Rezultate teste							
DOOM 3 640x480	92.70	95.60	92.60	95.40	92.50	92.50	92.70
Halo 640x480	83.96	87.36	85.72	87.78	86.05	83.87	85.33
3DMark2001SE 640x480	23120	24228	22988	23414	22893	22754	23158
Comanche 4 640x480	69.18	69.15	68.96	68.22	69.43	67.97	68.80
UT 2004 640x480	101.06	101.06	100.77	103.63	100.02	100.75	100.72
Sandra 2004 Mem. Int MB/s	2766	3072	2780	2765	2765	2780	2765
Arhivare WinACE	6'18"	6'19"	6'20"	6'06"	6"32	6'38"	6'20"
PCMark2004 DivX Conversion	61.930	63.490	63.756	65.726	63.834	63.568	61.694
PCMark2004 audio / HDD	3162 / 3344	3173 / 3338	3188 / 3345	3178 / 3219	3175 / 3365	3198 / 3564	3178 / 3380
Notă performanţe / dotări	7.184 / 0.690	7.349 / 0.490	7.208 / 0.630	7.295 / 0.530	7.189 / 0.590	7.196 / 0.550	7.192 / 0.530
Verdict	7.87	7.83	7.83	7.82	7.77	7.74	7.72



VITEZĂ FĂRĂ EGAL
NVIDIA SURCLASEAZĂ ATI

Fenomenul SLI a generat o adevărată isterie în comunitatea utilizatorilor entuziaşti, unde fiecare FPS în plus în jocuri contează, generând vânzări spectaculoase ale chipset-ului nForce4 SLI.

ÎN MOMENTUL ANUNŢĂRII LUI SLI MULTĂ LUME A fost suspicioasă privind succesul acestei tehnologii, unii făcând chiar comparaţii cu 3dfx, ale cărui tehnologii multigpu i-au adus sfârşitul până la urmă. Totuşi, la peste jumătate de an de la lansare putem spune că SLI este o tehnologie de succes, generând până în prezent vânzări spectaculaoase ale singurului chipset compatibil: nForce4 SLI. Chiar dacă nu toţi cei care au achiziţionat o placă de bază compatibilă SLI au cumpărat şi două plăci video din seria GeForce 6X00, destui sunt cei ce au achiziţionat două GeForce 6800 Ultra. Cererile pentru modelele NVIDIA de top au fost suficient de mari pentru a depăşi capacitatea de producţie a acestor chip-uri, chiar şi în acest moment existând probleme cu disponibilitatea modelelor de top.

CONCURENŢII

ASUS A8N-SLI este cea mai ieftină variantă a seriei de plăci de bază ASUS cu chipset nForce4 SLI, care oferă dotări ce acum un an erau găsite doar pe modelele de vârf. Practic nu lipseste nici una din tipurile de conectare cu fir ale momentului: USB 2.0, Firewire, Gigabit LAN şi chiar Serial ATA extern. Pentru A8N-SLI, ASUS pune la dispoziţie şi un mic bundle software. Pe partea de layout există mici probleme cauzate de aglomerarea de chip-uri pe PCB: DIMM-urile de memorie sunt prea apropiate de primul slot PCI Express, iar montarea unui radiator pasiv pe chipset nu mai permite instalarea celei de-a doua plăci video. Motivul pentru care cineva ar dori înlocuirea soluţiei standard este ventilatorul ce se învârte la peste 8000rpm, producând un zgomot iritant. Sistemul de selectare al modului de lucru normal sau SLI este uşor de folosit. În momentul instalării a două plăci video GeForce 6800 GT sau Ultra, ce ocupă două sloturi în

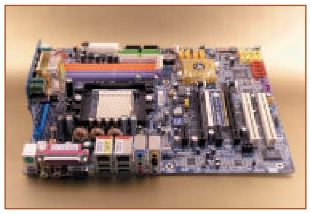
Rezultate teste MSI K8N Diamond

	Leadtek WinFast PX6800 GT TDH	Leadtek WinFast PX6800 TDH SLI	Leadtek WinFast PX6800 TDH	Leadtek PX6600 GT TDH Extreme SLI	MSI N6600 RD128E SLI	MSI N6600 RD128E
DOOM3 1280x1024	76.1	81	58.6	80.7	74.3	55.2
DOOM3 1600x1200	62.1	72.6	44.5	65.1	61.5	40.4
DOOM3 1024x768 AA4x AF8x	70.4	75.2	47.4	66	62.7	40.5
DOOM3 1280x1024 AA4x AF8x	51.4	56.2	32	46.4	43.1	26.3
Half-Life 2 1280x1024	40.60	54.03	30.43	61.16	56.66	31.01
Half-Life 2 1600x1200	33.59	46.74	26.16	53.11	48.98	26.57
Half-Life 2 1024x768 AA4x AF8x	52.95	67.03	38.94	70.68	65.66	37.19
Half-Life 2 1280x1024 AA4x AF8x	30.40	42.25	22.77	41.94	38.49	21.18
Far Cry 1280x1024	100.27	100.06	68.41	100.67	97.04	66.74
Far Cry 1600x1200	74.25	79.61	48.66	83.18	75.81	46.93
Far Cry 1024x768 AA4x AF8x	87.35	93.75	61.74	91.64	84.96	55.53
Far Cry 1280x1024 AA4x AF8x	61.32	68.74	41.94	63.86	58.09	35.97
3DMark03 Default	11677	13623	8577	14260	13089	8074
3DMark05 Default	4723	6328	3358	6021	5536	3248
AquaMark3 Default	62054	64708	52603	66239	65600	54160

ASUS A8N-SLI



Gigabyte GA-K8NXP-SLI



MSI K8N Diamond



MSI K8N SLI Platinum



	ASUS A8N-SLI	Gigabyte GA-K8NXP-SLI	MSI K8N Diamond	MSI K8N SLI Platinum
Distribuitor	Tornado Sistems	Ultra PRO Computers	Flamingo Computers / Skin Media	Flamingo Computers / Skin Media
Preț / Garanție	165$ / 36 luni	165€ / 36 luni	N/A / 214.5€ / N/A / 36 luni	N/A / 152€ / N/A / 36 luni
Detalii tehnice				
Socket / Chipset / HT	Socket 939 / nForce4 SLI / 1000MHz	Socket 939 / nForce4 SLI / 1000MHz	Socket 939 / nForce4 SLI / 1000MHz	Socket 939 / nForce4 SLI / 1000MHz
Sloturi	2xPCI-Ex x8 / 2xPCI-Ex x1 / 3xPCI	2xPCI-Ex x8 / 2xPCI-Ex x1 / 2xPCI	2xPCI-Ex x8 / 3xPCI	2xPCI-Ex x8 / 3xPCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 4GB	DDR400 / 4GB	DDR400 / 4GB	DDR400 / 4GB
Conectori	8xUSB 2.0, 2xFirewire, Gigabit LAN, S/PDIF	10xUSB 2.0, 2xFirewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF	6xUSB 2.0, 3xFirewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF	6xUSB 2.0, 1xFirewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF
ATA / RAID	- / 2xATA133, 4xSerial ATA II	- / 2xATA133, 4xSerial ATA, 4xSerial ATA II	- / 2xATA133, 4xSerial ATA, 4xSerial ATA II	- / 2xATA133, 4xSerial ATA II
Extra	Bundle software, conectori Serial ATA Externi	Cabluri IDE rotunjite, Wi-Fi 802.11g, DPS	Cabluri IDE rotunjite, Bluetooth, Wi-Fi 802.11g	Cabluri IDE rotunjite
FSB/Multiplicator	200-400MHz / 4x-11x	200-400MHz / 4x-11x	200-400MHz / 4x-11x	200-400MHz / 4x-11x
V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset	Da / Da / Nu / Nu	Da / Da / Nu / Da	Da / Da / Nu / Da	Da / Da / Nu / Da

carcasă, cele două sloturi PCI Express x1 devin inutilizatibile.

Gigabyte GA-K8NXP-SLI este una dintre cele mai dotate plăci de bază ale momentului, oferind 10 porturi USB 2.0, 2 Firewire IEEE1394a (rată maximă de transfer 800MB/s), dual Gigabit LAN, conectori audio S/PDIF, 8 porturi Serial ATA, cabluri IDE rotunjite și chiar controller LAN wireless 802.11g. Toate acestea sunt înghesuite cu greu în cutia dublă a lui Gigabyte GA-K8NXP-SLI. Pentru stabilitatea în overclocking Gigabyte folosește sistemul DPS ce îmbunătățește circuitul de alimentare cu curent al microprocesorului. Singura problemă cu PCB-ul lui Gigabyte GA-K8NXP-SLI este imposibilitatea instalării coolerelor de dimensiuni mari în momentul în care avem montat modulul DPS.

Ambele plăci de bază MSI folosesc același design al PCB-ului, diferența fiind la capitolul dotări și la radiatorul ce răcește tranzistoarele MosFET, care în cazul lui K8N Diamong este dotat cu heat-pipe și ventilator. MSI a renunțat complet la sloturile PCI Express x1, care oricum ar fi fost obstrucționate de plăcile video. Chip-ul audio folosit este Creative Sound Blaster Live cu 7.1 canale și codare Dolby Digital. Ca diferență, lui K8N SLI / Platinum îi lipsește placa de rețea wireless 802.11g, precum și cardul ce permite înscrierea posesorului lui K8N Diamond într-un club exclusivist care beneficiază de suport tehnic non stop din partea unui personal specializat. Interesantă este forma radiatorului chipset-ului care aduce cu un diamant șlefuit.

Rezultatele obținute de cele patru plăci sunt extrem de apropiate, fiind vorba de același chipset nForce4 SLI. Diferența se face la capitolul dotări, unde MSI iese în evidență prin modelul K8N Diamond.

REZULTATE

Pentru a testa comparativ performanța în mod SLI a celor patru plăci de bază am folosit două plăci video Leadtek WinFast PX6800 TDH cu chip grafic GeForce 6800. De remarcat că stabilitatea celor patru plăci de bază folosite în test a fost excelentă, neexistând probleme chiar și în condiții de overclocking. Acest lucru a fost observat în special la plăcile de bază MSI care, în momentul selectării din BIOS a opțiunii System Performance la valoarea Optimised, cresc valorile FSB-ului procesorului și a frecvențelor de funcționare a procesoarelor grafice și memoriilor plăcilor video.

De asemenea, am încercat să vedem dacă SLI poate fi realizat folosind două plăci video de la doi producători diferiți. Pentru încercarea noastră am folosit două plăci video cu chipset GeForce 6800 produse de Leadtek și MSI. Din păcate, oricât am încercat, nu am reușit să activăm SLI, în panoul de control al driverelor Forceware fiind întâmpinați cu recomandarea de a instala în sistem două plăci video compatibile cu această tehnologie.

CONCLUZIE

Față de prima dată când am testat tehnologia SLI în laboratorul XtremPC se poate observa o maturizare a acesteia, pe toată durata testelor neexistând nici un fel de probleme legate de compatibilitatea dintre plăcile video și placa de bază, driveri, aplicații sau alte componente hardware.

Astfel, putem spune că SLI este o opțiune excelentă pentru cei ce doresc maximum de performanță în acest moment.

Ionuț Alexandru Popa

Rezultate teste Leadtek WinFast PX6800 TDH SLI

	ASUS A8N-SLI	Gigabyte GA-K8NXP-SLI	MSI K8N Diamond	MSI K8N SLI Platinum
DOOM3 1280x1024	81	80	84.3	86.6
DOOM3 1600x1200	72.6	72.3	72.6	73.5
DOOM3 1024x768 AA4x AF8x	75.2	74.9	75.3	75.7
DOOM3 1280x1024 AA4x AF8x	56.2	55.9	56.3	56.4
Half-Life 2 1280x1024	54.03	54.06	54.29	54.36
Half-Life 2 1600x1200	46.74	46.92	45.89	47.05
Half-Life 2 1024x768 AA4x AF8x	67.03	66.75	66.75	67.08
Half-Life 2 1280x1024 AA4x AF8x	42.25	41.96	41.87	41.57
Far Cry 1280x1024	100.06	99.29	99.82	101.43
Far Cry 1600x1200	79.61	79.60	79.55	79.68
Far Cry 1024x768 AA4x AF8x	93.75	93.42	94.05	94.70
Far Cry 1280x1024 AA4x AF8x	68.74	68.93	68.66	68.68
3DMark03 Default	13623	13563	13595	13658
3DMark05 Default	6328	6222	6247	6199
AquaMark3 Default	64708	64233	64783	65898

Canon
PowerShot A520







Canon a înlocuit modelele A75 şi A85 cu PowerShot A510, respectiv PowerShot A520. Singura diferenţă între cele două noi aparate este rezoluţia (4 megapixeli pentru PowerShot A520 şi 3.2 megapixeli pentru PowerShot A510). Preţul modelului PowerShot A510 este de 199€, iar cel al lui PowerShot A520 este de 265€. O îmbunătăţire importantă a fost adusă autonomiei cu doar două baterii, PowerShot A520 poate realiza peste 250 de fotografii cu ecranul LCD pornit.

CALITATE FOTO
Pozele de tip macro realizate fără blitz au fost clare chiar şi în condiţii de iluminare slabă. La o valoare mare a ISO am observat o creştere a zgomotului în imagine. Surprinzător pentru clasa din care fac parte, PowerShot A520/A510 dispun de foarte multe setări manuale. Se pot monta chiar şi lentile adiţionale şi filtre. Pozele de interior realizate cu blitz au avut un echilibru bun al culorilor. Aberaţiile cromatice sunt rare şi apar doar în zonele ce au un contrast puternic.

DOTĂRI
Nu are mufă pentru blitz extern. Totuşi, pentru aceste modele este disponibil un blitz extern special (HF-DC1) care se montează cu ajutorul unui adaptor. Declanşarea blitzului extern se realizează prin intermediul unui senzor care sesizează momentul când blitzul intern se aprinde. Carcasa este realizată dintr-un material hibrid ce conţine metal şi policarbonat. Chiar dacă cele două aparate Canon au dimensiuni mici, ele sunt dotate cu ecrane LCD de 1.8”.

CONCLUZIE
Dacă doriţi să achiziţionaţi un aparat foto digital cu un preţ accesibil, dar capabil să realizeze fotografii de o calitate bună, cele două aparate reprezintă alegeri foarte bune. PowerShot A510 dispune de un raport performanţă/preţ care nu trebuie neglijat.

Preţ	Garanţie	Contact
265€	12 luni	Tornado Sistems

Detalii tehnice

Pixeli efectivi: **4 megapixeli** · Apertură: **F2.6-F5.5** · Tip senzor: **CCD 1/2.5"** · Zoom optic: **4X** Blitz extern: **HF-DC1** · Memorie internă: **Nu** · Tip memorie externă: **SD/MMC** · Card memorie inclus: **16MB** · LCD: **1.8”** · LCD secundar: **Nu** · Rezoluţie maximă: **2272x1704** · ISO: **Auto, 50, 100, 200, 400** · Video / Sunet: **Da / Da** · Viewfinder: **Optic** · Alimentare: **2 baterii AA** · Dimensiuni: **91x64x38mm** · Greutate: **230g**

Performanţe — **9.0**

Calitate imagine: **9** — Dotări: **9**

Konica Minolta
DiMAGE Z5







Respectă designul seriei din care face parte, are la bază un senzor CCD de 5 megapixeli şi lentile GT APO. Fotografiile sunt procesate folosind tehnologia proprietară Konica Minolta CxProcess(TM) III.

CALITATE FOTO
Dacă vă plac fotografiile ce redau culori cât mai naturale, atunci DiMAGE Z5 este ceea ce căutaţi. Dacă vă plac culorile vii, cu o saturaţie mai mare, este bine să vă orientaţi către alt aparat foto. Poate realiza fotografii la rezoluţiile de 2560x1920, 2048x1536, 1600x1200 sau 640x480 cu trei niveluri de calitate (fine, standard, economy). Nu am remarcat apariţia în fotografii a aberaţiilor cromatice. În condiţii de iluminare slabă fotografiile sunt afectate de apariţia zgomotului în imagine. De aceea vă recomandăm folosirea cu încredere a blitzului. În plus, DiMAGE Z5 nu dispune de lampă pentru autofocalizare, prin urmare fotografiile realizate în condiţii de iluminare slabă s-ar putea să fie afectate de o focalizare necorespunzătoare.

DOTĂRI
Dispune de zoom optic 12X. Are integrată tehnologia CCD-shift Anti-Shake utilizată la aparate foto mult mai scumpe, cum ar fi Dynax 7 Digital sau DiMAGE A200. În timpul testelor tehnologia Anti-Shake şi-a demonstrat utilitatea, diferenţele de calitate fiind evidente între fotografiile realizate cu şi fără această funcţie (atunci când nu se foloseşte tripod). Protejarea lentilelor se realizează prin montarea unui capac din material plastic (capacul se poate ataşa la corpul aparatului prin intermediul unui şnur). Mi-a plăcut în mod deosebit modul în care aparatul răspunde la comenzile de acţionare a zoom-ului.

CONCLUZIE
DiMAGE Z5 este o alegere foarte bună pentru cei care doresc un aparat de tip SLR-like, cu zoom optic mare.

Preţ	Garanţie	Contact
375€	12 luni	DOLEX PRO GROUP

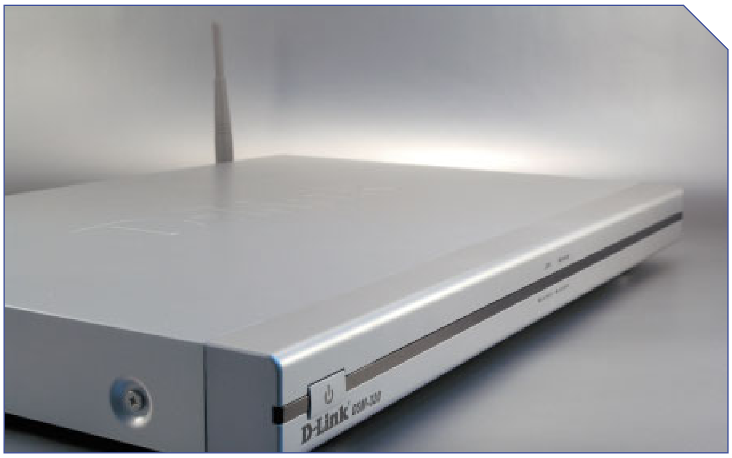
Detalii tehnice

Pixeli efectivi: **4.91 megapixeli** · Apertură: **F2.8-F4.5** · Tip senzor: **CCD 1/2.5"** · Zoom optic: **12X** Blitz extern: **Da** · Memorie internă: **Nu** · Tip memorie externă: **SD** · Card memorie inclus: **16MB** LCD: **2”** · LCD secundar: **Nu** · Rezoluţie maximă: **2560x1920** · ISO: **Auto, 50, 100, 200, 320** Video / Sunet: **Da / Da** · Viewfinder: **Optic** · Alimentare: **4 baterii AA** · Dimensiuni: **109x80x84mm** Greutate: **435g**

Performanţe — **9.0**

Calitate imagine: **8** — Dotări: **10**

D-Link
MediaLounge DSM-320







DSM-320 este un media player ce preia fişiere multimedia dintr-o reţea şi le redă pe televizor sau pe un sistem audio. Conectarea la reţea se poate realiza wireless (IEEE 802.11b/g) sau prin cablu (10/100Mbps).

PRIMA IMPRESIE
Din punctul de vedere al dimensiunilor şi al formei seamănă foarte mult cu un DVD player. Pe panoul frontal are un singur buton de pornit/oprit şi trei LED-uri ce indică starea playerului, activitatea pe reţeaua wireless şi activitatea pe reţeaua Ethernet. În partea din spate sunt amplasaţi conectorii audio-video, antena şi mufa de reţea. Tot în partea din spate este un mic buton care realizează resetarea playerului la setările din fabrică. În cutie se află un cablu CAT5, cablu de alimentare, un CD cu programe utilitare, un cablu SCART, un cablu S-Video şi o telecomandă cu două baterii. Pe computerul (sau computerele) de pe care se doreşte a se prelua conţinutul multimedia trebuie instalat un software numit D-Link DSM-320 MediaServer. Prin intermediul acestui program se pot partaja fişierele multimedia dorite (video, audio sau imagini). Conexiunea playerului la reţea (Ethernet sau wireless) se realizează simplu, cu ajutorul unui „vrăjitor" care indică fiecare pas care trebuie urmat. Totuşi, un utilizator care nu are cunoştinţe minime de reţelistică va fi pus în dificultate. Playerul MediaLounge DSM-320 poate fi conectat atât prin intermediul unui hub/switch, cât şi direct, la un singur computer.

AUDIO-VIDEO
Calitatea fişierelor DivX şi MPEG redate prin reţeaua Ethernet cu MediaLounge DSM-320 a fost bună şi nu am constatat întreruperi sau sacadări. Din păcate, fişierele video nu pot fi redate cu subtitrare. Nu se pot reda filme de pe o unitate DVD partajată în reţea.

CONCLUZIE
Un produs util celor care doresc să-şi realizeze acasă un centru multimedia.

Preţ	Garanţie	Contact
222€	24 luni	Lasting System

Detalii tehnice
Ieşiri: **Audio RCA, video RCA, S-Video, video component, audio coaxial şi optic** · Conectare PC: **Wireless IEEE 802.11b/g, 10/100Mbps Ethernet** · Telecomandă: **Da** · Video: **MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, AVI, XviD** · Imagini: **JPEG, JPEG2000, TIFF, GIF, BMP, PNG** · Audio: **MP3, WMA, WAV**
Dimensiuni: **426x285x43mm**

Performanţe
Calitate imagine: **8** | Dotări: **9** | **8.5**

Gericom
Blockbuster Excellent 32040e







Notebook-urile Gericom din seria Blockbuster se caracterizează în primul rând prin ecranul de 15". Modelul Blockbuster Excellent 32040e are ecran de 15.4" în format wide.

PRIMA IMPRESIE
Ne-a plăcut în primul rând aspectul "tehnic" evidenţiat de culoarea argintie şi forma mai puţin obişnuită a touchpad-ului.

PERFORMANŢE
În 3DMark2001 SE a obţinut 1516 puncte în rezoluţia de 1024x768 şi 2592 de puncte în rezoluţia de 640x480. Autonomia a fost surprinzător de bună, testul 3D demonstrând eficienţa sistemului.

PORTABILITATE
Chiar dacă are ecran de 15.4", Blockbuster Excellent 32040e este un notebook cu dimensiuni şi greutate mici ce poate fi transportat fără nici un fel de dificultate.

DOTĂRI
La baza sistemului este procesorul Intel Celeron M 320. Spre deosebire de Celeron D, Celeron M este un procesor performant, fiind capabil să depăşească rezultatele unui Pentium 4. Microfonul este poziţionat în partea stângă, pe rama ecranului LCD. Imediat sub touchpad sunt amplasate LED-urile de stare. Are TV-Out (S-Video) şi ieşire VGA. Dispune de mufă S/PDIF, o dotare mai rar întâlnită la notebook-uri. Lângă această mufă sunt amplasate intrarea şi ieşirea audio, un buton pentru pornirea funcţiei wireless şi card reader-ul încorporat. În partea dreaptă sunt amplasate patru porturi USB 2.0 şi o mufă Firewire (patru pini).

CONCLUZIE
Blockbuster Excellent 32040e este un notebook performant care ne-a cucerit atât prin formă, cât şi prin portabilitatea ridicată.

Preţ	Garanţie	Contact
890€	24 luni	Senso Micro

Detalii tehnice
Procesor: **Intel Celeron M 320** · Memorie RAM: **512MB** · Display: **15.4" wide** · HDD: **40GB**
USB 2.0 / FireWire: **3 / 1** · Dimensiuni: **307x25x258mm** · Greutate: **2.5kg**

Teste

Aplicaţii 3D	**2h şi 15"**	SiSoft Sandra 2004 Memory Inc	**1624MB/s**
Aplicaţii audio	**3h şi 25"**	SiSoft Sandra 2004 Memory float	**1629MB/s**
Test Mobile PC	**2h şi 10"**	SiSoft Sandra 2004 HDD	**17.132kb/s**
SiSoft Sandra 2004 CPU Dhrystone	**4048 mips**	PCMark04	**2156**
SiSoft Sandra 2004 CPU Whetstone	**2319 mflops**	3DMark 2001 SE1024x768	**1516**

Performanţe
Autonomie: **10** | Dotări: **9** | Performanţă: **8** | **9.0**

HP nx9105

39.090.000 lei (3.909lei noi)



AMD Athlon64 3000+ Hyper Transport
Memorie 512MB DDR
HDD 60GB; DVD+RW
NVIDIA GeForce4 440 Go 64MB
SoundMAX Pure Audio, boxe integrate
Display 15" TFT, 1024 x 768
Windows® XP Home
LAN, Modem 56K, IrDA
Altele: USB 2.0, paralel, TV-OUT
FireWire, PCMCIA, media reader 5in1
Greutate 3.75kg
Garantie 12 luni

BEST Gamer AX330

30.960.000 lei (3.096 lei noi)



Procesor AMD Athlon64 3000+ (939)
Platforma nForce4
Memorie 2*256MB DDR400 CL2-2-2-5
Hard Disk 120GB SATA, 7200 rpm, 8MB NCQ
Floppy 1.44 MB
Unitate optica DVDRW 16X Dual Layer
Placa video GeForce 6600GT PCIeX16
128MB DDR3
Audio 7.1 canale, FireWire
Retea 10/100/1000 Mbps
Case ATX 350W SmartPower
Tastatura PS/2
Mouse optic PS/2
Garantie: 24 luni

Prestigio Visconte 120

36.940.000 lei (3.694 lei noi)



Intel® Pentium® M 1.6GHz, 2MB (Dothan)
512MB DDR, expandabil 2GB
HDD 40GB; Combo CDRW/DVD-ROM
Video: Intel 855GME
12.1" TFT, 1280 x 800 WXGA
Sunet integrat, boxe stereo
LAN, Modem 56K, WiFi 802.11b/g
Acumulator: Li-Ion
Greutate: 1.9kg
Dimensiuni: 29cmx23cmx3cm
Altele: FireWire, USB 2.0, D-Sub,
Tv-Out, IrDA, S/PDIF-out, Card Reader,
functie Power Cinema:
poate reproduce CD-uri audio,
discuri DVD si fotografiile stocate pe
CD sau pe un card de memorie fără
a mai încărca sistemul de operare.
Garantie: 24 luni

Olympus C765 Ultra Zoom

14.990.000 lei (1.499 lei noi)



4 Megapixeli
10X Optic / 4X Digital
Rezolutie: 2288 x 1712
ISO: Auto, 64, 100, 200, 400
Apertura F 2.8 - F 3.7
16 sec. - 1/1000 sec.
16 MB xD Picture Card
JPEG/TIFF/MJPEG
Ecran: 1.8" TFT
TruePic Turbo, super macro 3cm
Captura video 640 x 480
Aperture priority, shutter priority
Acumulator Li-Ion, greutate 280 grame
Conectare USB, A/V out
Garantie: 24 luni

Apple iPod Mini 6 GB

10.140.000 lei (1.014 lei noi)



Model iPod mini
Stocare 6 GB
Autonomie acumulator Li-Ion, 18h maxim
Timp incarcare 4h (2h fast charge 80%)
Suport audio AAC, MP3 (VBR), AIFF, WAV
Display 1.67" LCD greyscale /w LED backlight
Porturi docking, telecomanda, minijack stereo
Greutate 102 grame
Altele: Skip Protection 25 min., conectare FireWire
casti incluse, AC adapter, cablu FireWire, belt clip
Garantie: 12 luni

Sony DSC-W12

14.300.000 lei (1.430 lei noi)



5 Megapixeli
3X Optic / 6X Digital
Rezolutie: 2592 x 1944
ISO: Auto, 100, 200, 400
F2.8 - 5.2
30 sec. - 1/1000 sec.
32 MB MS/ MS Pro
JPEG/MPEG1 (MPEG VX)
Ecran: 2.5" TFT
Lentile Carl Zeiss Vario-Tessar,
Corp aluminiu, Real Imaging Processor
6 moduri programate de fotografiere
macro 6cm, fotografiere in rafală
conectare USB 2.0, AV out
greutate 189 grame, acumulatori
etui transport piele
Garantie: 12 luni

Leadtek Winfast PX6600 TD

4.780.000 lei (478 lei noi)



GeForce 6600
128 MB DDR
Chip: 300 MHz
Memorie: 550 MHz
Magistrala: 128 bit
Latime banda: 8.8 GB/sec
PCIeX16
8 pipelines, DVI, suport DirectX 9
2 jocuri incluse
Garantie: 24 luni

M-Audio Audiophile 192

7.060.000 lei (706 lei noi)



Placa de sunet PCI profesionala
Intrari/iesiri 4 In/4 Out, 2 in/out analog
24bit/192kHz
2 balanced analog inputs/outputs
S/PDIF I/O 2-channel PCM
16-channel MIDI I/O
Raspuns in frecventa: 20-80kHz @ 192kHz
SNR 113dB @ 48kHz
THD + N: 0.0023%
1kHz, -1dBFS @ 48kHz
Garantie: 12 luni

E-Yama 17NE1-S

9.480.000 lei (948 lei noi)



17" TFT LCD
Rezolutie: 1280 x 1024
Latenta: 14 ms
Contrast: 350:1
Luminozitate: 370 cd/m²
Unghiuri: 160°/ 120°
TCO 99
D-sub, boxe integrate
Garantie: 36 luni

Samsung ML1520

4.499.000 lei (449.9 lei noi)



Imprimanta laser
A4 monocrom
Imprimare: 600 x 600 dpi
Viteza: 14 ppm
Memorie: 8MB
USB
Procesor 66MHz, feeder 250 coli
Garantie: 12 luni

Logitech MX 1000

3.070.000 lei (307 lei noi)



Mouse Laser Cordless
Fast RF, sistem Laser
Tilt Wheel Plus Zoom
Cruise Control
incarcator acumulator baza
indicator incarcare, USB
Garantie: 36 luni

Logitech X-530

3.420.000 lei (342 lei noi)



Nr. sateliti 5 sateliti +subwoofer
Putere totala RMS 70W
(2x7.4W front,15.5W center,
2x7.4W rear, 25W subwoofer)
Raspuns in frecventa 40Hz-20KHz
SNR > 96dB
Control volum si bass, iesire casti
Garantie: 24 luni

Avem de toate dar nu orice !

best computers
Magazinul tău de calculatoare
www.bestcomputers.ro

Va asteptam
in pavilionul 14
(standurile 4000, 4040, 4100

CERF 2005

Preturile includ TVA, au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila. Oferta esta valabila in limita stocului disponibil.

Nokia Communicator 9500





Terminalul mobil Nokia Communicator 9500 este destinat oamenilor de afaceri. Acest model reprezintă un salt tehnologic important comparativ cu precedentul model din seria Communicator.

CONSTRUCŢIE

Din punctul de vedere al dimensiunilor se observă că noul Communicator este cu 10mm mai scurt şi cu 4mm mai subţire decât precedentul. Şi greutatea a scăzut cu 22 de grame. Are faţă interschimbabilă. Dispune de două ecrane LCD: unul exterior cu rezoluţia de 128x128 şi unul interior cu rezoluţia de 640x200. Cel interior are o calitate foarte bună şi poate reda 65.536 de culori.

DOTĂRI

Nokia Communicator 9500 este dotat cu tot ce se poate aştepta de la un telefon mobil: Bluetooth, Wi-Fi, EDGE, memorie internă de 80MB, posibilitatea de conectare la PC prin USB 2.0, IrDA, cameră foto VGA etc. Memoria pentru stocare este de 80MB, în timp ce memoria RAM este de 64MB. Procesorul este de tip ARM şi are o frecvenţă de funcţionare de 150MHz.

CONCLUZIE

Un telefon mobil pe care orice om de afaceri şi l-ar dori. Este util în special celor care nu doresc să poarte cu ei un notebook sau un PDA.

Preţ	Garanţie	Contact
800€	12 luni	Nokia România

Detalii tehnice

Bluetooth: **Da** · Frecvenţe: **EGSM 900, GSM 1800/1900** · Ecran interior: **640x200** · Ecran exterior: **128x128** · Memorie externă: **MMC** · Memorie stocare: **80MB** · Memorie RAM: **64MB**
IEEE 802.11b: **Da** · Dimensiuni: **148x57x24mm** · Greutate: **230g**

Performanţe — **9.6**

Constructie: **10** Ergonomie: **9** Dotări: **10**

Enermax Coolergiant EG485AX-VHB





Schimbările cauzate de introducerea PCI Express au ca rol apariţia unui val de noi modele de surse de alimentare, din care face parte şi Enermax Coolergiant EG485AX-VHB.

DOTĂRI

Controlul turaţiei celor trei ventilatoare se face automat, în funcţie de temperatura din interiorul sursei. Nivelul maxim al turaţiei ventilatoarelor se poate seta de către utilizator prin intermediul unui potenţiometru, însă circuitul de control automat poate interveni şi modifica aceste valori, dacă temperaturile cresc. Turaţia raportată de cablul dedicat al lui Enermax Coolergiant EG485AX-VHB este cea a ventilatorului de 80mm diametru.

PERFORMANŢE

Puterea maximă, de 480W, este suficientă pentru majoritatea utilizatorilor, Enermax Coolergiant EG485AX-VHB fiind capabilă să facă faţă celor mai puternice componente ale momentului.
Aceasta se dovedeşte silenţioasă la sarcini mici şi mijlocii, însă, în momentul creşterii consumului de curent, zgomotul produs în funcţionare este clar audibil.

CONCLUZIE

Cei care îşi doresc o sursă de alimentare de calitate, pregătită a face faţă componentelor actuale şi viitoare, trebuie să ţină cont de Enermax Coolergiant EG485AX-VHB.

Preţ	Garanţie	Contact
109€	36 luni	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

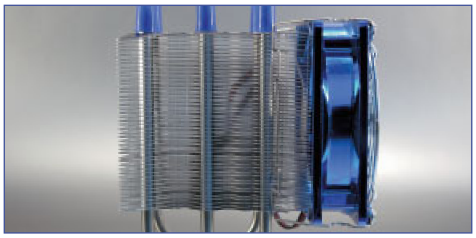
Putere maximă: **480W** · Dimensiuni (Lxlxh): **166x150x86mm**
Curent maxim 12V: **18A/18A** · Ventilatoare: **1x70mm, 1x80mm, 1xcentrifugal** · Conectori: **7xMolex, 4xSerial ATA, 1xAUX, 1xATX24, 1xPEG, 2xFloppy** · Protecţii: **Supracurent, supratensiune, suprasarcină, supraîncălzire şi subîncălzire**

Performanţe — **9.0**

Putere: **9** Dotări: **9**

Titan Vanessa TTC-NK15TB/SC(RB)





Sistemele de răcire cu heat-pipe-uri au fost adoptate în foarte scurt timp de majoritatea producătorilor, Vanessa fiind unul dintre primele modele Titan de acest fel.

DOTĂRI

De la început Titan Vanessa TTC-NK15TB/SC(RB) iese în evidenţă prin dimensiunile foarte mari. Ventilatorul care însoţeşte Vanessa TTC-NK15TB/SC(RB) are dimensiunile de 92x92x25mm şi turaţie maximă de 2500rpm, ajustarea acestuia fiind posibilă prin intermediul unui controller livrat de Titan. Materialul folosit pentru construcţia radiatorului este aluminiul. Pentru o răcire adecvată, Vanessa TTC-NK15TB/SC(RB) foloseşte trei heat-pipe-uri.

PERFORMANŢE

Un mare avantaj al lui Titan Vanessa TTC-NK15TB/SC(RB) îl constituie compatibilitatea cu toate platformele actuale, reorientarea către alt tip de procesor a utilizatorului devenind astfel mai uşoară. Cu procesorul de test Athlon64 3500+ pe Socket 939 cu frecvenţă de funcţionare de 2.2GHz, temperatura în full load nu a depăşit 50°.

CONCLUZIE

Trecând peste dimensiunile foarte mari, Titan Vanessa TTC-NK15TB/SC(RB) permite răcirea celor mai "flămânde" procesoare ale momentului.

Preţ	Garanţie	Contact
39€	24 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Compatibilitate: **Socket A/478/754/939/940/LGA775**
Dimensiuni (Lxlxh): **116x92x144mm** · Turaţie ventilator: **2500rpm** · Material construcţie: **Aluminiu + Cupru**
Temperatura Athlon64 2.2GHz Idle: **35°**
Temperatura Athlon64 2.2GHz Load: **47°**

Performanţe — **8.0**

Răcire: **9** Ergonomie: **7**



KINGMAX®
Memory Technology Leader
Gamers&Power users' Best Choice
Ultra-fast DDR2 Memory
Mars
DDRII
667/533MHZ
HOT PRODUCT TweakPC (Germany)
HOT PRODUCT TweakPC (Germany)
EDITORS' CHOICE PC Magazine (Middle East)
BEST HARDWARE 3D Italia (Italy)
RECOMMEND 3DNEWS (Russia)
RECOMMEND pcekspert (Croatia)
Lifetime Warranty
• All Lead-Free
• Extraordinary performance
• Exclusive anti-counterfeiting technology
WORLDWIDE HIGHEST CAPACITY!
1GB DDRII SO-DIMM
1GB DDRII 533/400 Redistered DIMM
Global Technical Support
http://www.kingmax.com/support/supor_dtech.htm
KINGMAX® Memory Technology Leader
Tel:+886-2-27311139 / Fax:+886-2-27312139
Sales contact: bryne.huang@kingmax.com.tw
http://www.kingmax.com
Distributor:
K Tech Electronics srl
Tel: 40-21-224-4535
Fax:40-21-224-5587
http://www.ultrapro.ro
Tornado Sistem SRL(Boxcom)
Tel: 40-21-206-7783
Fax:40-21-312-9820
http://www.tornado.ro/page.jsp
ELKOTech Romania S.A.
Tel: +40(21)224.60.94
Fax: +40(21)224.60.97
http://www.elko.ro
Caro Group
Tel: 40-21-3137109
Fax: 40-21-3156521
http://www.caro.ro

HARD MAIL

>>> NICI MĂCAR UN JOC >>>

Autor: **Ionel C.**

Am o mare problemă cu placa video FX 5200 de la NVIDIA. Am următorul sistem: procesor AMD Athlon XP 2400+, placă de bază SL-KT400-c, memorie 256MB, harddisk de 80GB şi placa video cu pricina. De aproape jumătate de an, când din cauza unor viruşi am reinstalat sistemul de operare (Windows XP Professional), nu mai merge nici un joc, nici măcar cele mai simple. Nu ştiu ce să mă mai fac. Am încercat toate variantele auzite de la cunoscători sau mai puţin cunoscători, dar nici un rezultat. Sunteţi ultima speranţă. Dacă nu se poate face nimic şi trebuie să schimb placa video, spuneţi-mi ce-mi recomandaţi.

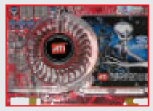
XtremPC: **Dacă până în momentul în care ai reinstalat sistemul jocurile ţi-au rulat corespunzător, atunci cu siguranţă este o eroare software, şi nu una hardware. Prin urmare, nu placa video trebuie înlocuită pentru a rezolva problema.**

>>> MEMORII, TIMING–URI ŞI TEMPERATURI >>>

Autor: **Dumitru Robert**

Calculatorul meu are următoarea configuraţie: placă de bază ABIT AI7, procesor Prescott la 3.00GHz, FSB 800 în varianta BOX, două module de 256MB DDR400 KingMax TinyBGA, placă video Radeon 9600 XT de la ASUS, harddisk 80GB Maxtor SATA, carcasă Antec 350W (SLK 3700AMB) şi sistem de operare Windows XP cu SP2. 1. Atunci când memoriile sunt puse în dual channel sistemul nu vrea să pornească. Dacă le folosesc în sloturile 1 şi 4 sau 2 şi 3 e OK. Am înţeles că ele nu funcţionează dacă sunt din loturi diferite. Am încercat şi cu memorii din acelaşi lot, tot KingMax TinyBGA, şi degeaba. Mă gândesc că poate nu îi plac memoriile astea. 2. Programul de monitorizare a temperaturilor ABIT EQ, pe lângă temperatura procesorului sistemului, mai indică şi temperatura PWM (care nu ştiu exact ce înseamnă). Ea creşte foarte repede de la 45-50 de grade în idle la peste 70 de grade în full load. Ce este de făcut? 3. În jocuri (care cer resurse) după aproximativ 10-20 de minute calculatorul se blochează. Am mărit voltajul memoriei de la 1.55V la 1.65V. Sistemul rulează stabil, dar după aproximativ

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (HIGH END)

1 
Sapphire Radeon X850 XT Platinum Edition
Verdict: 7.396 • **Preţ:** 625$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.806/6.455/0.135
Radeon X850 XT PE (R480) (540MHz), 256MB (256 biţi, 1174.5MHz), 2xDVI, VIVO

2 **ASUS Extreme AX800XT Platinum**
Verdict: 7.269 • **Preţ:** 778.18$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.790/6.334/0.145
Radeon X800 XT PE (R423) (519.75MHz), 256MB (256 biţi, 1120.50MHz), 2xDVI, VIVO

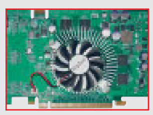
3 **Leadtek WinFast PX6800 Ultra TDH**
Verdict: 7.170 • **Preţ:** 499€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.772/6.268/0.130
GeForce 6800 Ultra (425MHz), 256MB (256 biţi, 1100MHz), 2xDVI, TV-Out

4 **Leadtek WinFast PX6800 GT TDH**
Verdict: 6.610 • **Preţ:** 390.5€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.663/5.817/0.130
GeForce 6800 GT (350MHz), 256MB (256 biţi, 1000MHz), 2xDVI, TV-Out

5 **PowerColor X800 XL**
Verdict: 6.362 • **Preţ:** 419$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.690/5.542/0.130
Radeon X800 XL (R430) (398.25Mhz), 256MB (256 biţi, 985.50MHz), 2xDVI, VIVO

6 **Leadtek WinFast PX6800 TDH**
Verdict: 5.137 • **Preţ:** 284.9€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.540/4.472/0.125
GeForce 6800 GT (325MHz), 256MB (256 biţi, 600MHz), DVI, VGA, TV-Out

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (MAINSTREAM)

1 
Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme
Verdict: 5.088 • **Preţ:** 159.5€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.579/4.394/0.115
GeForce 6600 GT (550MHz), 128MB (128 biţi, 1120MHz), DVI, VGA, TV-Out

2 **PixelView GeForce 6600 GT**
Verdict: 4.813 • **Preţ:** 218$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.539/4.169/0.102
GeForce 6600 GT (500MHz), 128MB (128 biţi, 1000MHz), DVI, VGA, TV-Out

3 **Gigabyte GV-NX66T128D**
Verdict: 4.678 • **Preţ:** 210$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.531/4.027/0.120
GeForce 6600 GT (500MHz), 128MB (128 biţi, 1000MHz), DVI, VGA, TV-Out

4 **GeCube Game Buster Radeon X700 Pro Heat-Pipe**
Verdict: 3.445 • **Preţ:** 170.5€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.493/2.842/0.110
Radeon X700 Pro (RV410) (425.25MHz), 128MB (128 biţi, 864MHz), DVI, VGA, TV-Out

5 **Gigabyte GV-RX70P128D**
Verdict: 3.421 • **Preţ:** 204.8$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.493/2.809/0.120
Radeon X700 Pro (RV410) (425.25MHz), 128MB (128 biţi, 864MHz), DVI, VGA, TV-Out

6 **PixelView GeForce 6600 Golden Limited**
Verdict: 3.194 • **Preţ:** 165$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.347/2.732/0.115
GeForce 6600 GT (299MHz), 256MB (128 biţi, 599MHz), DVI, VGA, TV-Out

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (ENTRY-LEVEL)

1 
Leadtek WinFast PX6200 TD
Verdict: 1.940 • **Preţ:** 86.9€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.248/1.582/0.110
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biţi, 550MHz), DVI, VGA, TV-Out

2 **Club3D GeForce 6200**
Verdict: 1.936 • **Preţ:** 123.31$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.243/1.573/0.120
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biţi, 500MHz), DVI, VGA, TV-Out

3 **Sparkle GeForce 6200**
Verdict: 1.925 • **Preţ:** 119$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.242/1.572/0.110
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biţi, 500MHz), DVI, VGA, TV-Out

4 **GeCube Radeon X300**
Verdict: 1.448 • **Preţ:** 75.3€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.197/1.170/0.080
Radeon X300 (RV370) (324MHz), 128MB (128 biţi, 391MHz), DVI, VGA, TV-Out

5 **Gigabyte GV-RX30S128D**
Verdict: 1.116 • **Preţ:** 88$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.154/0.862/0.100
Radeon X300 SE (RV370) (324MHz), 128MB (64 biţi, 391MHz), DVI, TV-Out

UMFLĂ POTUL!

Hercules

PREMII

2 studiouri muzicale portabile profesionale

HERCULES 16/12 FW

FireWire Audio 24-bit 96kHz 16-In/12-Out & MIDI

- interfață FireWire 24-bit/96KHz
- 16 intrări, 12 ieșiri, toate independente
- pentru PC și Mac
- pachet software profesional



Mențiuni:
Premiile sunt oferite de
UBISOFT România,
unic reprezentant
Hercules și Thrustmaster

www.hercules.com

Termenul limită al concursului este 9 mai 2005 data poștei.
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 66 XtremPC

Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.



CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

1-2 ore se blochează din nou. Aş dori să-mi spuneţi care este voltajul ideal pentru memorii, placa video, procesor (dacă asta este problema) sau ce trebuie să fac. Menţionez că memoriile sunt pe SPD, pentru că am zis că cele două module de memorie nefiind pe dual channel nu are rost să le forţez. 4. Care sunt timing-urile maxime pe care pot să le folosesc?

XtremPC: **1. S-ar putea să fie o problemă cu placa de bază. Instalează cele mai noi versiuni de drivere pentru sistem şi realizează un update de BIOS la cea mai recentă versiune. Încearcă şi cu alte tipuri de memorie special concepute pentru dual channel şi vezi dacă merg. 2. PWM este temperatura tranzistoarelor MOSFET ce asigură curentul necesar procesorului. Temperatura de 70 de grade nu este mult pentru acestea. 3. De obicei blocările sistemului sunt cauzate de încălzirea componentelor, overclocking sau probleme cu memoria sistemului. 4. Timing-urile maxime aduc penalizări la performanţa sistemului. Cred că te refereai la cele minime. Timing-urile minime pot fi determinate doar de tine prin încercări repetate până când obţii cele mai scăzute valori corespunzătoare unui sistem stabil.**

>>> DUAL CHANNEL ÎN 3 >>>

Autor: **Călin Lup**

Am următoarea configuraţie: ABIT NF7S şi două module de memorie 256KHX3200. Memoriile lucrează în dual channel pe canalul 3 şi 2. Dacă mai pun un modul de memorie de 256MB 3200 Kingstone mai lucrează în dual channel?

XtremPC: **Plăcile de bază cu chipset nForce2 lucrează în mod dual channel doar prin folosirea a două DIMM-uri de memorie identice. Dacă deja ai în sistem două module care sunt configurate pentru dual channel şi mai adaugi încă unul, nu se mai poate vorbi de dual channel. Prin urmare, trebuie să cântăreşti cu atenţie dacă merită sau nu să faci un astfel de upgrade. În cazul tău soluţia cea mai bună ar fi să îţi vinzi cele două module de 256MB şi să îţi cumperi două de 512MB.**

>>> VENTILATOARE PENTRU SISTEMUL MEU >>>

Autor: **Sima Petru Cristian**

Cum pot conecta mai multe ventilatoare în carcasă dacă pe placa de bază am un singur conector pentru ventilatorul de sistem în afară de cel pentru ventilatorul de procesor? Placa de bază este Gigabyte GA-K8NF9.

XtremPC: **Poţi folosi splittere pentru mufele de ventilator cu trei pini sau poţi utiliza ventilatoare ce se alimentează direct de la un conector Molex.**

SOCKET 754 (ATHLON64 / SEMPRON)

1 
MSI K8N Neo FSR
Verdict: 8.18 • **Preţ:** 62.7€ • **Performanţe / Dotări:** 7.588 / 0.600
nForce3 250GB, 6 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit Lan

K8N Neo-FSR este o placă care nu are dotări de top dar a dovedit performanţe foarte bune în testele de memorie şi mai ales în cele 3D. A obţinut cele mai bune rezultate în teste şi chiar dacă nu a beneficiat de avantajul unor dotări de top a reuşit să ocupe locul 1. O soluţie foarte bună pentru cei care caută o placă de bază cu performanţe foarte bune.

2 **Gigabyte GA-K8NSNXP**
Verdict: 8.17 • **Preţ:** 172€ • **Performanţe / Dotări:** 7.490 / 0.680
nForce3 250, 8 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Dual Gigabit Lan

3 **EPoX 8KDA3J**
Verdict: 8.07 • **Preţ:** 91.04$ • **Performanţe / Dotări:** 7.498 / 0.580
nForce3 250GB, 4 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit Lan

4 **ASUS K8N-E Deluxe**
Verdict: 8.03 • **Preţ:** 135$ • **Performanţe / Dotări:** 7.412 / 0.620
nForce3 250GB, 6 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan

5 **Chaintech ZΣnith ZNF3-250**
Verdict: 8.02 • **Preţ:** 68.5$ • **Performanţe / Dotări:** 7.321 / 0.700
nForce3 250, 6 USB 2.0, 3 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan

6 **MSI K8N Neo3 F**
Verdict: 8.01 • **Preţ:** 84.7€ • **Performanţe / Dotări:** 7.303 / 0.710
nForce4-4x, 6 USB 2.0, Gigabit Lan, PCI Express 16X

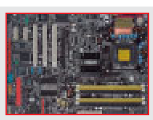
7 **Gigabyte GA-K8NS Pro**
Verdict: 7.92 • **Preţ:** 107.5$ • **Performanţe / Dotări:** 7.251 / 0.670
nForce3 250, 6 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan

8 **ASUS K8V SE Deluxe**
Verdict: 7.87 • **Preţ:** 84€ • **Performanţe / Dotări:** 7.184 / 0.690
VIA K8T800, 8 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit Lan

9 **Chaintech SK8T800**
Verdict: 7.83 • **Preţ:** 67$ • **Performanţe / Dotări:** 7.349 / 0.490
VIA K8T800, 2 USB 2.0

10 **Gigabyte GA-K8VT800 Pro**
Verdict: 7.83 • **Preţ:** 106€ • **Performanţe / Dotări:** 7.208 / 0.630
VIA K8T800, 6 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan

SOCKET LGA775 (INTEL PENTIUM 4 / CELERON D)

1 
ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition
Verdict: 9.274 • **Preţ:** 283.2$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 4.122/4.172/0.980
I925XE+ICH6R, 1066MHz, DDR2 533 / 4GB, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Dual Gigabit LAN, Wi-Fi, S/PDIF

ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition se remarcă prin dotările impresionante şi layout-ul bine organizat al PCB-ului, în ciuda abundenţei chip-urilor. În teste, ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition s-a distins prin stabilitatea în orice condiţii şi capacitatea de overclocking, unde am depăşit bariera de 4GHz folosind cooler-ul BOX livrat de Intel.

2 **Gigabyte GA-8ANXP-D**
Verdict: 9.202 • **Preţ:** 263$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 4.163/4.139/0.900
I925X+ICH6R, 800MHz, DDR2 533 / 4GB, 9 USB 2.0, 2 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF

3 **MSI 915P Neo2 Platinum**
Verdict: 9.031 • **Preţ:** 120.5€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 4.104/4.137/0.790
I915P +ICH6R, 800MHz, DDR2 533MHz / 4GB, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF

4 **ABIT AA8-3RD Eye DuraMax**
Verdict: 8.969 • **Preţ:** 190.4$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 4.106/4.123/0.740
I925X+ICH6R, 800MHz, DDR3 533MHz / 4GB, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF

5 **Gigabyte GA-8I925X-G**
Verdict: 8.959 • **Preţ:** 186.5$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 4.139/4.160/0.660
I925X+ICH6R, 800MHz, DDR2 533 / 4GB, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF

6 **MSI 915G Combo**
Verdict: 8.895 • **Preţ:** 99.6€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 4.080/4.085/0.730
I915G+ICH6, 800MHz, DDR400, DDR2 533 / 4GB, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF

TUNERE TV (INTERNE)

1 
Leadtek WinFast PVR2000
Verdict: 93.75 • **Preţ:** 97.9€ • **Imagine:** 96 / **Captură:** 98 / **Dotări:** 93 / **Software:** 93 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Conectare PCI • Conexant CX23882-19

2 **Leadtek WinFast DV2000**
Verdict: 93.65 • **Preţ:** 74.8€ • **Imagine:** 96 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 98 / **Software:** 92 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80 • Conectare PCI • Conexant CX23881-19

3 **V-Stream DV/AV Expert TV Stereo**
Verdict: 92.95 • **Preţ:** 83€ • **Imagine:** 96 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 90 / **Software:** 93 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80 • Conectare PCI • Conexant CX23881-19

4 **Leadtek WinFast TV2000 XP Expert**
Verdict: 92.45 • **Preţ:** 62.7€ • **Imagine:** 96 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 90 / **Software:** 92 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80 • Conectare PCI • Conexant CX23881-19

5 **ASUS TV FM Card**
Verdict: 92.35 • **Preţ:** 34€ • **Imagine:** 95 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 91 / **Software:** 92 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80 • Conectare PCI • Philips SAA 7135HL/101

6 **Compro VideoMate TV Gold Plus**
Verdict: 92.30 • **Preţ:** 59$ • **Imagine:** 96 / **Captură:** 90 / **Dotări:** 98 / **Software:** 89 / **Accesorii:** 91 / **Documentaţie:** 80 • Conectare PCI • Philips SAA 7133

TUNERE TV (EXTERNE)

1 
Leadtek WinFast TV USB II Deluxe
Verdict: 85.10 • **Preţ:** 86.9€ • **Imagine:** 82 / **Captură:** 80 / **Dotări:** 90 / **Software:** 87 / **Accesorii:** 85 / **Documentaţie:** 80
Conectare USB 2.0

2 **Hercules Smart TV USB2**
Verdict: 85.00 • **Preţ:** 59€ • **Imagine:** 82 / **Captură:** 82 / **Dotări:** 90 / **Software:** 85 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80 • Conectare USB 2.0

3 **Items MuchTVUSB2.0**
Verdict: 84.40 • **Preţ:** 75.9$ • **Imagine:** 81 / **Captură:** 80 / **Dotări:** 90 / **Software:** 85 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80 • Conectare USB 2.0

4 **V-Stream Xpert TV PVR USB 2.0**
Verdict: 76.50 • **Preţ:** 64.9$ • **Imagine:** 76 / **Captură:** 72 / **Dotări:** 68 / **Software:** 93 / **Accesorii:** 80 / **Documentaţie:** 80 • Conectare USB 2.0

5 **AverMedia AverTV Box3**
Verdict: 75.05 • **Preţ:** 72.51€ • **Imagine:** 99 / **Captură:** N/A / **Dotări:** 89 / **Software:** N/A / **Accesorii:** 91 / **Documentaţie:** 80 • Conectare VGA, stand alone

6 **PixelView PlayTV Box3**
Verdict: 72.30 • **Preţ:** 96$ • **Imagine:** 85 / **Captură:** N/A / **Dotări:** 92 / **Software:** N/A / **Accesorii:** 85 / **Documentaţie:** 80 • Conectare VGA, stand alone

HARDDISK-URI (SERIAL ATA)

1 
Maxtor DiamondMax 10 300GB
Verdict: 80.02 • **Preţ:** 278$ • **Rată citire:** 51.49 / **Rată scriere:** 51.71 / **Timp acces scriere:** 14.24 / **Timp acces citire:** 5.64
300GB / 7200rpm / cache 16MB

2 **Maxtor DiamondMax 10 200GB**
Verdict: 77.78 • **Preţ:** 101€ • **Rată citire:** 51.17 / **Rată scriere:** 51.5 / **Timp acces scriere:** 15.04 / **Timp acces citire:** 6.89 • 200GB / 7200rpm / cache 8MB

3 **Western Digital Caviar 200GB**
Verdict: 76.19 • **Preţ:** 103€ • **Rată citire:** 50.44 / **Rată scriere:** 50.41 / **Timp acces scriere:** 13.41 / **Timp acces citire:** 8.86 • 200GB / 7200rpm / cache 8MB

4 **Hitachi Deskstar 400GB**
Verdict: 76.08 • **Preţ:** 412€ • **Rată citire:** 45.4 / **Rată scriere:** 46.42 / **Timp acces scriere:** 12.55 / **Timp acces citire:** 5.79 • 400GB / 7200rpm / cache 8MB

5 **Samsung SpinPoint 160GB**
Verdict: 74.15 • **Preţ:** 105.7$ • **Rată citire:** 48.71 / **Rată scriere:** 47.27 / **Timp acces scriere:** 17.04 / **Timp acces citire:** 10.24 • 160GB / 7200rpm / cache 8MB

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: Discuţii hardware

Problemă Card Reader

Am un Card Reader TwinMOS 8 în 1 USB 2.0 care îmi dă dureri de cap. Sistemul de operare este Windows XP SP1. Când îl conectez în orice port USB 2.0 din PC-ul meu, Windows-ul nu îl recunoaşte. Spune că este defect. Am fost cu el la service şi acolo funcţionează perfect pe acelaşi SO. Am formatat partiţia C, am instalat toate driverele. Menţionez că pe porturile USB 2.0 am mai multe device-uri USB 2.0 care funcţionează ireproşabil. Le-am scos pe toate, l-am băgat singur în toate porturile, şi...nimic acelaşi rezultat. *Tony*

Pe alt sistem functioneaza? Sau pe porturi cu conector în panelul din spate, fie ei şi USB1.1? *Muad'Dib*

Instalează SP2 sau instalează un Windows XP SP2 şi totul va fi OK cu card readerul tau. Driverul Intel USB 2.0 pentru placa de bază l-ai instalat? *novi*

Să înnebunesc şi alta nu. Am descoperit că vrea să mearga doar într-un singur port USB din cele 8 pe care le am. Merge perfect doar într-unul singur. În celelalte nu vrea şi pace. Restul device-urilor funcţionează şi în alte porturi USB! Care este misterul? *Tony*

Întotdeauna când există o problemă legată de un dispozitiv USB, prima indicatie este să încerci alt port. Problema descrisă de tine se întâmplă mai des decât ai crede. Şi eu am păţit-o cu scanner-ul. Explicaţii garantate nu există, dar în general problema pare să vina de la controller-ul USB care nu tratează uniform port-urile existente. ***Karan***

FORUM: Plăci video

Problemă cu grafica unui laptop

Am un laptop HP Compaq NX9110, ATI Mobility Radeon 9000IGP 128MB şi am următoarea problemă: în Starcraft după 2-3 minute se blochează de tot şi nu mai răspunde la absolut nici o comandă trebuind restartat. În NFS cerul este inversat cu pământul, adică maşina care este în poziţia normală rulează pe cer, şoseaua fiind deasupra. Din ce am mai vorbit cu lumea, toţi mi-au zis că e din cauza driverului ATI. Problema este că nu merg cele de desktop şi trebuiesc instalate doar cele de la HP. Rezolvarea am înţeles că stă într-o aplicaţie ce facilitează instalarea driverelor normale de desktop pe laptop astfel rezolvându-se toate problemele, dar nu ştiu nici cum se numeşte şi nici de unde o pot lua! *nils_bucuresti*

La http://www.driverheaven.net/patje/ găseşti acel tool (dh modtool 2.2) pentru modarea driverelor Catalyst. E bine să citeşti cu atenţie ce scrie pe acolo. O soluţie un pic mai simplă: drivere omega. Le poţi lua de la http://www.omegadrivers.net/ati/win2k_xp.php. Singurele probleme ar fi că ultimul set de omega e bazat pe Catalyst 5.1 (5.3 e ultima versiune de Catalyst). *allex*

MONITOARE LCD (17")

1 

Eizo FlexScan L578
Verdict: 9.8 • **Preţ:** 597€ • Contrast: 1000:1, Luminozitate: 250cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Hub USB, Mufă căşti

Eizo FlexScan L578 are ca ţintă declarată domeniul CAM/CAD, al editării video şi al jocurilor, adică cele mai pretenţioase cerinţe posibile pentru un monitor LCD. Valorile contrastului maxim şi optim sunt uluitoare: 1230:1, respectiv 747:1. În aceste condiţii imaginea redată este excelentă, culorile sunt vii, iar nuanţele închise sunt afişate clar.

2 **Samsung SyncMaster 173P**
Verdict: 9.6 • **Preţ:** 386€ • Contrast: 700:1, Luminozitate: 270cd/m², Timp de răspuns: 25ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot

3 **LG Flatron L1780U**
Verdict: 9.4 • **Preţ:** 356€ • Contrast: 500:1, Luminozitate: 250cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot

4 **BenQ FP71E+**
Verdict: 9.3 • **Preţ:** 405$ • Contrast: 500:1, Luminozitate: 300cd/m², Timp de răspuns: 8ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căşti

5 **AG Neovo M-17**
Verdict: 9.2 • **Preţ:** 259€ • Contrast: 400:1, Luminozitate: 300cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căşti, Hub USB

6 **Samsung SyncMaster 172X**
Verdict: 9.1 • **Preţ:** 315.1€ • Contrast: 500:1, Luminozitate: 270cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W

7 **Samsung SyncMaster 730MP**
Verdict: 9.0 • **Preţ:** 676€ • Contrast: 450:1, Luminozitate: 200cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 55W, Hub USB, Card reader, Tuner TV, Boxe 2x5W, Telecomandă

8 **LG Flatron L1730B**
Verdict: 8.7 • **Preţ:** 303.15€ • Contrast: 550:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot

9 **LG Flatron L1740B**
Verdict: 8.6 • **Preţ:** 331€ • Contrast: 550:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: D-Sub, Consum maxim: 40W

10 **Philips Brillance 170P5ES**
Verdict: 8.6 • **Preţ:** 322.6€ • Contrast: 450:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 33W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căşti, Pivot

DVD WRITERE

1 

Plextor PX-716A
Verdict: 2.584 • **Preţ:** 123.71€ • **Notă CD/Notă DVD/Dotări:** 2.233/2.528/3.250
DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 4X, IDE, 8MB

Plextor PX-716A face parte din noua generaţie de unităţi ce oferă viteze de scriere de 8X pentru discurile DVD+RW. În timpul funcţionării unitatea este destul de silenţioasă, nivelul de zgomot crescând în momentul citirii la viteze mari spre exteriorul discurilor. Plextor PX-716A impresionează prin bundle-ul software foarte bogat şi vitezele mari de scriere a DVD-urilor.

2 **ASUS DRW-1604P**
Verdict: 2.432 • **Preţ:** 102$ • **Notă CD/Notă DVD/Dotări:** 2.287/2.451/2.600
DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB

3 **Plextor PX-712A**
Verdict: 2.411 • **Preţ:** 96.86€ • **Notă CD/Notă DVD/Dotări:** 2.423/2.528/2.100
DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 8MB

4 **LiteOn SOHW-1633S**
Verdict: 2.407 • **Preţ:** 79€ • **Notă CD/Notă DVD/Dotări:** 2.418/2.514/2.120
DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB

5 **MSI DR16-B2**
Verdict: 2.390 • **Preţ:** 66€ • **Notă CD/Notă DVD/Dotări:** 2.441/2.319/2.495
DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB

6 **LG GSA-4160B**
Verdict: 2.386 • **Preţ:** 89.28€ • **Notă CD/Notă DVD/Dotări:** 2.386/2.393/2.370
DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, DVD-RAM: 5X, IDE, 2MB

UMFLĂ POTUL!

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare



PREMII

3 Monitoare LCD LG FLATRON 1730S

Monitor LCD 17"
Rezoluție: 1280x1024@75Hz
Timp de răspuns: 12 ms
Contrast: 550:1

Mențiuni:
Premiile sunt oferite de
Ultra PRO Computers
www.ultrapro.ro

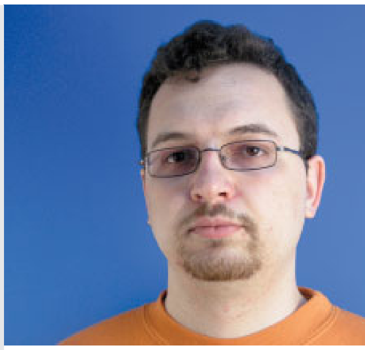
Termenul limită al concursului este 9 mai 2005 data poștei.
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 66 **XtremPC**

Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.



CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

hobby



Adrian Dorobăț

De ce se piratează (încă) muzica

iTunes a dovedit că se poate vinde muzică online, dar încă este mai ușor să piratezi.

O prietenă din Irlanda m-a contactat prin intermediul mesageriei electronice instant și s-a oferit să îmi dea niște coduri din interiorul capacelor de la sticlele de Coca-Cola, coduri care mi-ar fi oferit posibilitatea de a transfera gratuit o melodie de pe site-ul mycokemusic.com. Generozitatea ei nu era izvorâtă dintr-o fire altruistă, cum naiv aș fi putut crede, ci din faptul că site-ul respectiv nu putea fi accesat de pe Mac.
Incompatibilitatea m-a amuzat la început, în spiritul "la uite, domnule, că sunt fraieri și la ei!". Cum adică să nu poți accesa site-ul de pe Mac? Ce, utilizatorii de Mac nu beau Coca-Cola? Utilizatorii de Mac nu vor să downloadeze melodii, fie și contra cost? Surpriză: iTunes a dovedit deja că vor, dar iată că site-ul Coca-Cola îi elimina din start din target-ul de clienți potențiali.

Am luat codul, m-am dus pe site, unde l-am introdus într-o interfață Flash șic în felul ei urban-disco. Codul a fost acceptat și am primit un credit de 0.99 de lire, apoi am fost trimis la pasul următor. Unde trebuia să îmi creez un utilizator pentru a putea transfera melodia. Numiți-mă comod, leneș sau Gică-Contra, dar am o aversiune față de site-urile care îți cer tot felul de informații, inclusiv adresa de mail, pentru a-ți oferi un serviciu, fie el și gratuit. Deja iritat, îmi introduc detaliile personale în căsuțele din formular și apăs "Continue". Pagina următoare se încarcă și, surpriză!, sunt anunțat că browser-ul meu (Mozilla Firefox) nu este compatibil cu site-ul respectiv. Deja iritarea mea avansa către stadiul lovirii cu tastatura în monitor. Nu numai că singurul browser suportat este Internet Explorer 6, ceea ce este stupid, dar nici nu au bunul simț să te anunțe încă de la început.

După o scurtă pauză de relaxare, caut Internet Explorer 6, pe care nu îl mai folosisem decât la actualizarea sistemului, și iau procesul de la început. De data asta reușesc să progresez și ajung în pagina de unde pot să îmi selectez melodia dorită. Căutam de ceva vreme Blu Cantrell cu al ei "Make Me Wanna Scream" (mi-a rămas în minte de undeva), așa că aceasta a fost melodia dorită. Din fericire o aveau, așa că am apăsat bucuros pe butonul "Download". Moment în care am fost anunțat că pentru a o folosi am nevoie de un Melody Manager, pe care nu puteam să îl transfer până nu instalam un modul ActiveX care să gestioneze la rândul său instalarea Melody Manager-ului. Deja simțeam cum mă cuprinde o mare lehamite, dar nu m-am dat bătut.

Am instalat toate ciurucurile necesare, am așteptat până ce Melody Manager-ul a transferat melodia și mi-a adăugat-o în playlist-ul de la Media Player. Am apăsat Play. Eroare.

Aparent aveam nevoie de un modul de securitate care să îmi valideze licența. Și acesta trebuia transferat. L-am transferat, l-am instalat și în final am putut auzi primele acorduri ale melodiei. Și doar atât, pentru că după 30 de secunde se oprea inevitabil, deși licența era completă și perfect legală. Cu toate acestea, Windows Media Player insista să o trateze ca pe o mostră demonstrativă.

Toată această aventură mi-a consumat inutil o jumătate de oră. A fost de ajuns o căutare pe Google și un minut mai târziu aveam în lista din WinAmp melodia dorită. În format MP3, nu WMA, și la 192kbps, nu la 128.

Această poveste nu este un argument propiraterie. Doar una dintre posibilele motivații pentru care pasionații de muzică preferă ilegalitatea. Cred că industria muzicală ar trebui să învețe din greșeli și să facă muzica mai accesibilă doritorilor, nu să se războiască cu ei în procese inutile. Voi ce părere aveți?









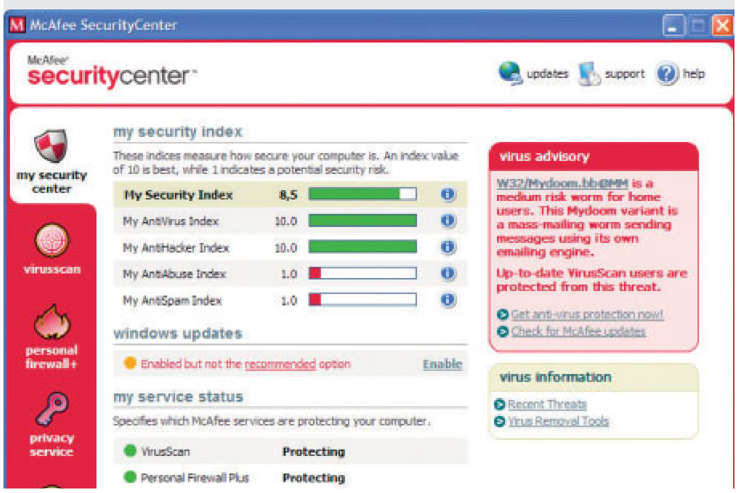
ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

ALT ANTIVIRUS CU TEMELE NEFĂCUTE

Breşe de securitate pentru McAfee

Vulnerabilitatea descoperită recent afectează McAfee Antivirus Library utilizat ca soluţie antivirus, printre altele, pentru severele de e-mail şi pentru PC-urile obişnuite. Pe baza acesteia, atacatorul poate substitui procesul de scanare a unui anumit fişier cu rularea acestuia. În acest fel, în momentul în care utilizatorul dă comanda de scanare a fişierului respecti, acesta este de fapt rulat. În acest fel, antivirusul în cauză, în loc să protejeze sistemul respectiv, ajută la infectarea sa. Gaura de securitate descoperită în McAfee Antivirus Library poate fi exploatată prin orice tip de trafic de reţea precum partajarea directoarelor, e-mail sau browsing. Patch-urile care acoperă această vulnerabilitate au fost lansate imediat după descoperire ei. Este a cincea oară în ultimile două luni când cercetătorii companiei Internet Security Systems descoperă găuri de securitate ai antiviruşilor. Printre viruşii cu lacune de securitate descoperite de această companie se regăsesc nume mari precum Symantec, F-Secure sau Trend Micro.



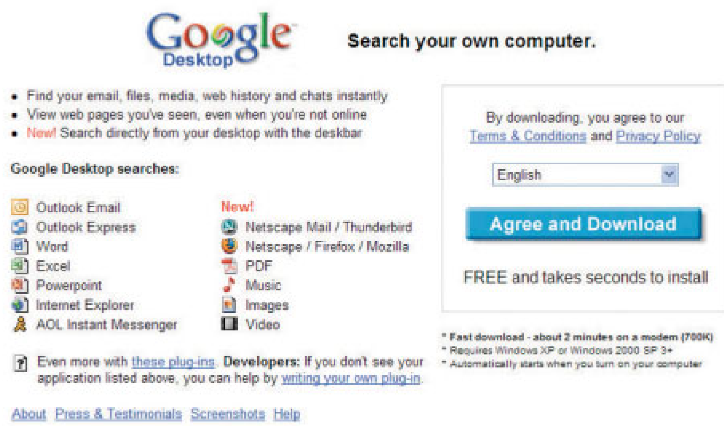
ADIO MOZILLA!

Rămâne doar Firefox

Fundaţia Mozilla a anunţat recent că va renunţa la dezvoltarea suitei cu acelaşi nume. În comunicatul publicat pe site-ul oficial este făcut totuşi cunoscut faptul că va fi acordat în continuare suport pentru versiunea actuală, 1.7. Decizia celor de la Mozilla pare să facă parte din noua strategie a companiei conform căreia popularul browser Firefox va beneficia de o echipă mai numeroasă de programatori. Această schimbare de poziţie din partea Mozilla vine ca urmare a succesului înregistrat de Firefox, care a beneficiat de peste 27 de milioane de download-uri începând cu luna noiembrie a anului trecut. Acest fapt a avut un rol determinant în decizia Microsoft de lansare a unei viitoare versiuni 7 a browser-ului Internet Explorer.

GOOGLE CAUTĂ ŞI PE HARDDISK

Desktop Search la prima versiune finală



După aproape cinci luni în care s-a aflat în stadiu beta, a fost lansată prima versiune finală a aplicaţiei Google Desktop Search. Aşa cum mulţi utilizatori au aflat deja, acest program permite căutarea fişierelor stocate pe propriul calculator prin intermediul popularului motor de căutare. Printre formatele recunoscute se numără documente Microsoft Office, PDF-uri, muzică, imagini, e-mail-uri şi, bineînţeles, pagini Web. O categorie specială de rezultate va fi alcătuită din conversaţiile salvate de programul de Instant Messaging Trillian. Browserele care pot folosi această facilitate sunt Internet Explorer, Firefox şi Netscape. Totodată, a fost lansată şi o versiune SDK pentru programatori, cu ajutorul căreia pot fi create diverse plug-in-uri prin care posibilităţile de căutare pot fi extinse.

Concurenţa pe acelaşi segment de piaţă este acerbă, în afară de Google, atât Microsoft, cât şi Yahoo! dispunând de aplicaţii asemănătoare.

LEACURI FALSE PENTRU SPYWARE

Antispyware, între securitate şi oportunism

Crearea categoriei programelor de tip antispyware nu este, aşa cum se crede, urmarea directă a apariţiei unei noi ameninţări la adresa securităţii calculatoarelor conectate la Internet. Este, mai degrabă, consecinţa ineficienţei multora dintre antiviruşii incapabili de a detecta spyware-ile. Mai mult, nici aplicaţiile antispyware nu sunt eficiente, conform unui studiu realizat de compania Blue Coat. Studiul, la care au participat 300 de specialişti IT, relevă faptul că aproximativ trei sferturi dintre aceştia consideră ineficiente programele antispyware. De asemenea, cei chestionaţi consideră că, de la apariţia şi folosirea soluţiilor antispyware gradul infectărilor nu s-a redus, ci, din contră, a crescut în acelaşi ritm cu apariţia noilor ameninţări.

LA MULŢI ANI YAHOO!

1GB pentru stocarea e-mail-urilor

Cel mai popular portal Web a împlinit, pe 2 martie, 10 ani de existenţă. Pe site-ul oficial a fost creată o secţiune specială în care erau trecute în revistă cele mai importante evenimente ale celor 10 ani scurşi de la lansarea portalului şi până în prezent. Pe aceeaşi pagină sunt prezentate succint şi principalele proiecte de viitor.

Pentru a-şi sărbători cum se cuvine ziua de naştere, Yahoo! le-a făcut cinste (teoretic) tuturor utilizatorilor cu îngheţată. Practic, doar utilizatorii din Statele Unite şi Canada care au putut ajunge la unul dintre magazinele unui anumit producător de îngheţată au beneficiat de această ofertă.

La puţin timp după împlinirea a 10 ani de existenţă, Yahoo! a lansat o versiune de test a unui nou serviciu, denumit Yahoo! 360°. Serviciul, care momentan poate fi folosit doar pe bază de invitaţii, va permite utilizatorilor publicarea de imagini şi log-uri Web.

Portalul american anunţă triumfător că în a doua parte a lunii aprilie spaţiul de stocare al serviciului gratuit de e-mail va fi de 1GB. În decursul ultimului an, spaţiul pentru stocarea mesajelor oferit de Yahoo! a fost mărit treptat de la 4MB la 100MB, într-o primă etapă, pentru ca mai apoi să ajungă la 250MB. Conducerea Yahoo! neagă în continuare faptul că evoluţia ascendentă a spaţiului de stocare ar avea vreo legătură cu apariţia concurenţei din partea lui Gmail, anunţat la data de 1 aprilie 2004.

TELENOVELA DREPTURILOR DE AUTOR

iTunes se află la discreţia hackerilor

DRM (Digital Rights Management) reprezintă o metodă de protejare a drepturilor de autor asupra conţinutului digital, care împiedică copierea acestuia. Printre tipurile avute în vedere se numără aplicaţiile software, filmele şi muzica în format digital, cărţile electronice etc. Magazinele de muzică online care permit descărcarea contracost a diverselor melodii în format digital, folosesc DRM pentru a împiedica copierea şi înstrăinarea acestora. Este şi cazul lui iTunes Music Store de la Apple, însă nu întotdeauna. Jon Lech Johansen, cunoscut pentru aplicaţiile de spargere a protecţiei împotriva copierii pentru DVD-uri, a creat - împreună cu doi colegi - un program care permite descărcarea melodiilor separat de DRM. În acest fel, cu ajutorul programului prezentat iniţial ca o alternativă la iTunes, utilizatorul are posibilitatea copierii sau conversiei după bunul plac a melodiei descărcate. La scurt timp după ce au luat la cunoştinţă de existenţa acestui program, cei de la Apple au lansat o nouă versiune de iTunes, prin care a fost acoperită gaura de securitate. Utilizatorii au fost astfel nevoiţi să treacă la versiunea 4.7 pentru a mai putea descărca melodii, deoarece accesul variantelor anterioare la iTunes Music Store a fost blocat. Însă măsurile luate de Apple s-au dovedit insuficiente pentru a-l opri pe Jon Lech Johansen. DVD Jon - cum a fost poreclit hacker-ul norvegian în vârstă de 22 ani - a anunţat pe pagina propriului weblog, la numai o zi după lansarea noii versiuni de iTunes, disponibilitatea aplicaţiei PyMusique. Aceasta facilitează exact acelaşi lucru ca prima, şi anume descărcarea melodiilor separat de DRM. iTunes ataşează DRM-ul după descărcarea melodiilor, iar DVD Jon a profitat de acest lucru dezvoltând o aplicaţie similară lui iTunes, cu excepţia părţii responsabile de ataşarea DRM-ului care împiedică copierea. Versiunea a doua a aplicaţiei PyMusique este disponibilă doar pentru sistemele Linux şi nu va beneficia şi de o varinată pentru Windows.

TEHNOLOGIA PREMIATĂ LA COTROCENI

Premiile IT&C ale României

Palatul Cotroceni a găzduit miercuri 23 martie, ceremonia de decernare a Premiilor IT&C ale României pentru anul 2004, eveniment anual care recompensează cele mai bune produse şi companii din industria românească a tehnologiei informaţiei şi comunicaţiilor. Evenimentul desfăşurat sub patronajul preşedinţiei a beneficiat de participarea ministrului Comunicaţiilor şi Tehnologiei Informaţiei, Zsolt Nagy şi a 300 de membri marcanţi ai comunităţii IT&C, alături de numeroşi reprezentanţi ai presei.

În competiţie au fost înscrise aproape 50 de companii, cu peste 100 de propuneri pentru cele nouă secţiuni ale concursului. Membrii comunităţii IT&C româneşti au votat la categoria "Proiectul cu cel mai bun conţinut educaţional" sistemul de elearning Academia Online, realizat de InsideMedia, cu sprijinul specialiştilor din cadrul Institutului de Ştiinţe ale Educaţiei şi Asociaţiei pentru Excelenţă în Carieră. Câştigătorul categoriei "Cel mai inovativ produs românesc", cea mai disputată secţiune a competiţiei, unde au fost înscrise 36 de produse, cele mai multe voturi le-a însumat produsul LinuxDefender al companiei Softwin. Sistemul LinuxDefender, o premieră pe piaţa de securitate a datelor, poate fi folosit cu succes şi la dezinfectarea sistemelor Windows, cu toate că este bazat pe Linux. "Cel mai bun produs software" a fost declarat BitDefender 8 Professional Plus, program care integrează module antivirus, firewall şi antispam. Investiţia Atlas Telecom România în reţeaua de telefonie DECT, aflată în curs de implementare, a fost evaluată de juriu ca "Cea mai importantă investiţie a anului 2004 în domeniul IT&C". ING România a fost desemnată "Cel mai semnificativ client al industriei IT&C", pentru implementarea conceptului Selfbank. "Personalitatea anului în domeniul IT&C" a fost declarat Ted Lattimore, CEO Connex, în timp ce compania pe care o reprezintă a câştigat trofeul la secţiunea "Cel mai bun serviciu de comunicaţii". GeCAD ePayment International a fost votat drept "Cel mai bun integrator al anului" pentru soluţia ePayment, care oferă comercianţilor Web posibilitatea de a demara vânzările online de o manieră rapidă şi sigură, în principal prin acceptarea la plată a cardurilor bancare. În fine, "Premiul de excelenţă pentru întreaga carieră în domeniul IT&C" a fost decernat lui Michael Rothenberg, actualmente preşedinte AccessNet.



CONCURS DE CREAȚIE

11 premii de excepție pentru artistul din tine

XtremPC lansează un concurs de creație mai bogat ca niciodată. Avem trei secțiuni pentru cele mai importante trei metode de a crea imagini artistice digitale: fotografie, desen 2D și modelare 3D. Fiecare dintre secțiuni are propriile super premii! Durata concursului este 5 Aprilie - 5 Iunie 2005 (data poștei).

FOTOGRAFIAZĂ





3 x camere digitale Olympus C-460

3 x imprimante foto Olympus Camedia P10

www.mgt.ro/olympus

DESENEAZĂ



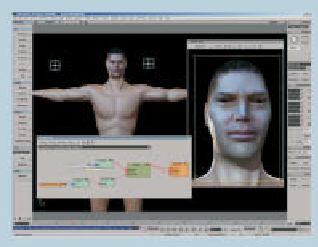
4 x tablete grafice WACOM

Intuos 3
Graphire 3 StudioXL
Graphire 3 Studio
Home Photo Studio Collection

www.mgt.ro/wacom

MODELEAZĂ





1 x pachet Softimage XSI Foundation

www.softimage.com

Tema ANIMALELE: IPOSTAZE ORIGINALE, INTERESANTE SAU AMUZANTE

Acest concurs este locul în care vă puteți dezlănțui toate impulsurile creative sau... animalice!

Organizatori: MGT EDUCATIONAL, OLYMPUS, WACOM, SOFTIMAGE | XSI, XtremPC

Regulament concurs:

- La concurs participă doar imagini digitale. În caz că aveți o fotografie obișnuită sau un desen pe hârtie, va trebui să le scanați și să le trimiteți în format digital;
- imaginea sau imaginile trebuie să fie în format JPEG calitate maximă și să aibă latura cea mai mică de cel puțin 1000 pixeli, în rest raportul de aspect final este la alegerea voastră;
- sunt permise maxim 3 imagini / participant / categorie;
- în cazul creațiilor 3D, autorul trebuie să trimită și sursele lucrării;
- modelele, texturile și alte resurse folosite trebuie să fie în majoritate create de autorul lucrării;
- participarea la concurs implică cedarea către XtremPC a drepturilor de utilizare a imaginilor trimise timp de doi ani de zile.

Jurizarea se va face în cadrul redacției. Verdictul este definitiv.

Imaginile se vor trimite:
pe e-mail la **redactia@xtrempc.ro**
prin poștă: **str. Al. Pușkin 18, sector 1, București**
XtremPC nu se angajează să returneze suportul hard pe care sunt trimise imaginile.
Data limită pentru trimiterea imaginilor: 5 iunie 2005.
Rezultatele se vor publica în XtremPC 67.

XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

www.behindthename.com



Behind the Name este un site interesant și în același timp amuzant, care furnizează vizitatorilor o mulțime de informații despre prenume, la modul general. Cu ajutorul unui Search Box pot fi aflate etimologia și istoricul prenumelor. În baza de date se regăsesc informații legate nu numai de prenumele englezești, ci din întreaga lume. Sunt prezente și cele mai uzuale prenume românești, alături de o listă a celor mai des întâlnite prenume de-a lungul timpului.

Hardware



http://sudhian.com

Pentru o doză consistentă de știri și informații hardware, este recomandată o vizită la Sudhian.com. Componente esențiale precum plăci de bază, procesoare sau memorii, precum și sisteme audio ori unități optice au alocate articole largi prin care cititorii își pot forma o opinie clară înaintea achiziționării unui anumit produs. Pe lângă toate acestea, și aplicațiile software, alături de jocuri, beneficiază de propriul spațiu, chiar dacă acesta este mai puțin generos.

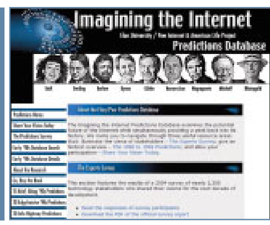
Software



http://jazzkeyboard.com/jill/qarticles.html

Deși sistemele Windows sunt considerate ca fiind mult mai ușor de folosit în comparație cu alte sisteme de operare, pe site-ul oficial Microsoft este disponibilă o voluminoasă colecție de tutoriale și răspunsuri la diverse tipuri de probleme pe care utilizatorul obișnuit le întâmpină în lucrul de zi cu zi. Pe pagina pe care noi v-o recomandăm puteți găsi o listă foarte lungă de astfel de tutoriale, care au un lucru în comun: exprimarea neinspirată ca izvor de umor.

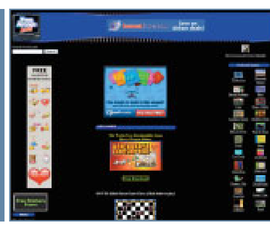
Internet



www.elon.edu/predictions

De-a lungul timpului, Internetul a fost subiectul a numeroase controverse, printre care unele dintre cele mai interesante sunt previziunile. Atât așa-numiții specialiști în Internet, cât și unii utilizatori mai puțin avizați au făcut, prin intermediul diverselor site-uri, predicții legate de modul în care va evolua acest fenomen. Multe dintre aceste predicții pot fi citite pe acest site, fiind interesant de văzut câte dintre ele s-au adeverit după trecerea anilor.

Jocuri



ww10.freearcade.com

Joculețe pentru toată familia, de la copiii de cinci ani la părinții care vor să se relaxeze, sau pentru momentele în care n-aveți ce face la serviciu. Pentru unele dintre ele este nevoie de înregistrare, dar cel mai important este că sunt complet gratuite. Cele mai noi titluri adăugate în site sunt afișate pe prima pagină, dar există și o listă completă, împărțită pe genuri. Plus un minimotor de căutare pe Web din diverse domenii, de la divertisment la mașini și de la software la licitații online.

INSTITUŢII PUBLICE ONLINE

O dată cu dezvoltarea Web-ului românesc, și instituțiile publice din țara noastră au început să își facă simțită prezența online. La ora actuală, majoritatea instituțiilor statului beneficiază de site-uri proprii, unele dintre acestea oferind instrumente utile cetățeanului de rând în încercarea sa de a evita birocrația administrativă.

www.guv.ro

Ca organ executiv, Guvernul României este cel care influențează în mod direct viața cetățenilor. Site-ul oficial al Guvernului constituie în primul rând o sursă de informare, prin care cetățeanul poate afla, chiar înaintea vizionării buletinelor informative din mass-media, amănunte despre activitatea curentă a acestuia. Printre informațiile care pot fi găsite pe site-ul oficial al Guvernului se regăsesc comunicate și conferințe de presă, norme și inițiative legislative, rapoarte și analize realizate de instituțiile aflate în subordinea Guvernului, programul de guvernare și strategiile de îndeplinire a acestuia, precum și link-uri către site-urile oficiale ale ministerelor.

O facilitate care ar putea fi adoptată și de alte site-uri instituționale o constituie furnizarea celor mai recente informații prin tehnologia RSS. Site-ul este disponibil și în limbile engleză și franceză.



www.pmb.ro

Spre deosebire de Guvern și prefecturile din subordinea acestuia, primăriile sunt instituții ai căror reprezentanți se aleg prin votul direct al cetățenilor. Competența primarilor are în vedere zona geografică pentru care au fost aleși. De aceea, site-ul Primăriei municipiului București le va fi util în special celor care locuiesc în acest oraș. Site-ul oficial al Primăriei Capitalei include mai multe funcții cu utilitate practică. Dintre acestea amintim harta traseelor RATB și a metroului, planul urbanistic, noile coduri poștale, precum și localizarea diverselor instituții publice ca regiile autonome, instituțiile financiare locale, primăriile de sector etc. O secțiune specială a acestui site este dedicată segmentului cultural-agrement, unde pot fi găsite informații despre teatre, cinematografe, biblioteci, parcuri publice și diverse evenimente și manifestări culturale. Nu lipsesc nici datele istorice legate de municipiul București sau adresele de contact ale primarului și consilierilor acestuia.

www.anpc.ro

Autoritatea Națională pentru Protecția Consumatorilor este instituția care, în principiu, are rolul de a verifica îndeplinirea de către comercianți a normelor de calitate obligatorii pentru produsele furnizate. Expedierea online a reclamațiilor este o metodă mult mai eficientă decât cea clasică, prin poștă, care permite totodată și soluționarea mai rapidă a acestora. Formularul online care trebuie completat pentru întocmirea reclamațiilor le permite consumatorilor să furnizeze informații suficiente despre produsul și comerciantul în cauză.

LECTURI OFFLINE

Cele mai recente apariţii editoriale şi alte recomandări din literatura IT

JULIE C. MELONI
ÎNVAŢĂ SINGUR PHP, MYSQL ŞI APACHE

Editura Corint • Publicată iniţial la Pearson Education • Traducător: **Andrei Georgescu, Dan-Andrei Dimitriu, Oana Păun** • Număr de pagini: **614**
Preţ: **500.000 lei** • ISBN: **973-653-657-2**



RECENZIE

Orice pachet de genul "trei într-unul" suferă în mod inerent din cauza faptului că pe mulţi nu îi interesează toate cele trei componente, dar este greu să spui acelaşi lucru şi despre această carte. Ea atinge exact cele trei subiecte principale care interesează un programator Web: programarea în PHP, utilizarea bazelor de date MySQL şi administrarea serverelor Apache.

Versiunile pe care se bazează toate explicaţiile şi pe care le puteţi găsi pe CD-ROM-ul oferit alături de carte (PHP 4.3.3, MySQL 4.0.15, Apache 2.0.47), nu sunt tocmai cele mai noi, dar nu sunt nici foarte vechi şi, dacă atunci când vine vorba să vă puneţi în practică cunoştinţele este bine să folosiţi versiuni actualizate, atunci când învăţaţi diferenţele nu sunt suficient de mari pentru a vă creea vreun fel de probleme.

În anumite momente cartea pare să ofere prea multe informaţii detaliate despre aspecte destul de simple, ceea ce ar putea să vă îngreuneze lectura, dar aceasta este probabil o abordare mai sigură decât aceea bazată pe presupunerea că cititorul se descurcă uşor pe cont propriu.

Primele capitole tratează chiar procesul de instalare şi configurare al fiecărui pachet în parte şi abia apoi se trece la lucrurile mai serioase, incluzând destul de multe exemple. Există chiar şi un capitol dedicat celor mai frecvente aplicaţii ale mariajului PHP-MySQL-Apache, capitol în care puteţi afla cum se creează un forum de discuţii, o agendă de adrese online, interfaţa pentru un magazin virtual şi altele. După cum vă puteţi imagina şi din includerea CD-ROM-ului, aceasta este genul de carte pe care, dacă vreţi să o folosiţi cu adevărat, trebuie să o citiţi cu calculatorul în faţă, încercând în practică fiecare lucru nou învăţat.

PAPPAS CHRIS H, MURRAY WILLIAM H, TRAD. CARAND BOGDAN, RAICA RĂZVAN
C# PENTRU PROGRAMAREA WEB

Editura All • Număr de pagini: **480** • Preţ: **287.100 lei**
ISBN: **973-571-472-8**

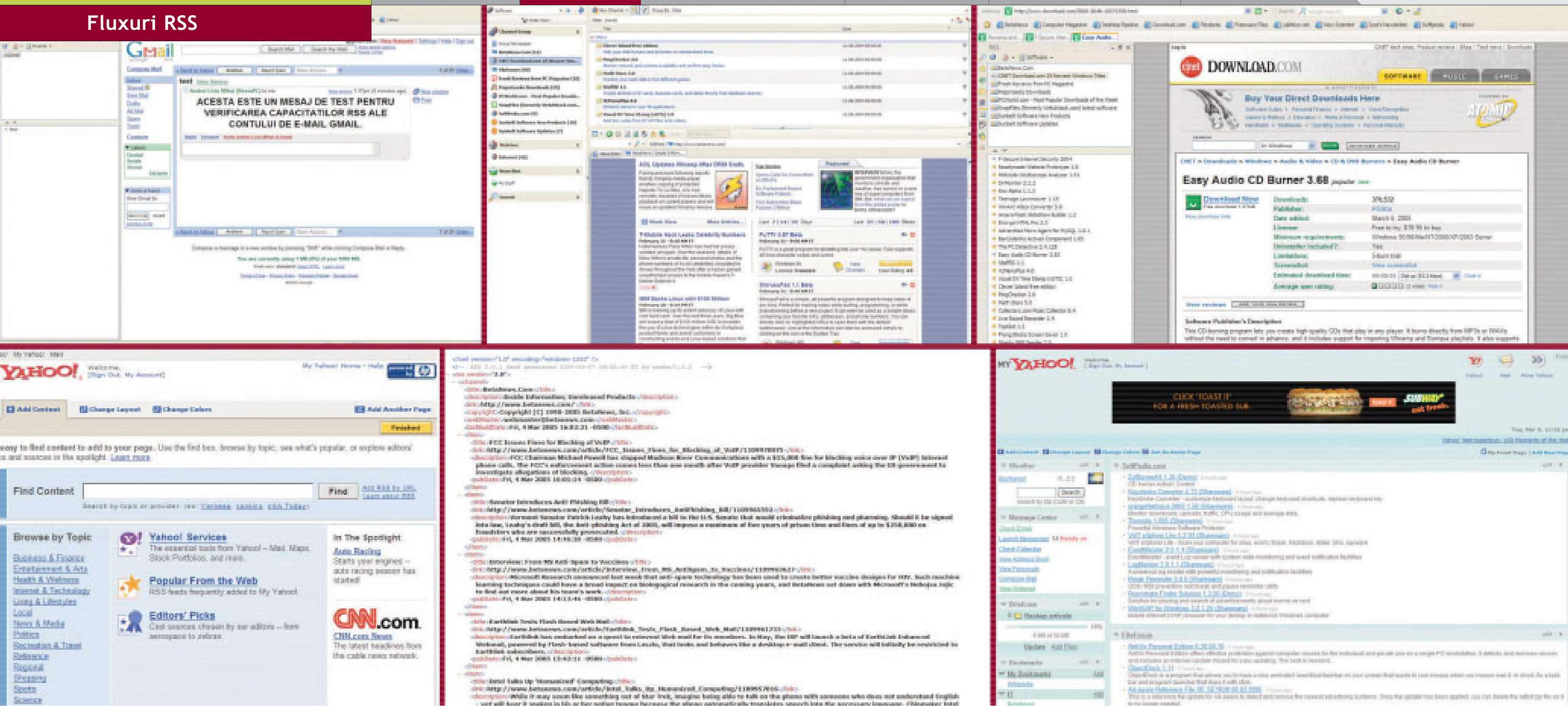


RECOMANDARE

C# este radical nou ca limbaj de programare orientat pe obiecte, deoarece combină puterea şi flexibilitatea limbajului C++ cu uşurinţa limbajului Visual Basic. Suportul oferit pentru HTML şi XML, precum şi modulele de cod gata de a fi utilizate reduc dramatic timpul necesar dezvoltării aplicaţiilor extrem de portabile şi "prietenoase" faţă de comunicaţii. C**#** este alegerea firească pentru construirea aplicaţiilor destinate Web-ului, iar această carte vă oferă fundamentul necesar la lansarea dumneavoastră în impresionanta lume a programării Web. Folosind tehnici pedagogice cu eficienţă recunoscută, autorii explică elementele de bază ale limbajului C**#** şi ale mediului Visual Studio .NET, apoi se concentrează asupra funcţiilor de dezvoltare a aplicaţiilor pentru Web. Exemple de cod practice şi complete prezintă funcţiile cheie din C**#** şi o varietate de strategii de programare. Lucrarea se axează pe aspectele referitoare la Web ale limbajului C**#**, oferind cititorilor calea cea mai simplă şi mai rapidă spre construirea aplicaţiilor profesionale pentru Web.

Citind această carte veţi afla elementele esenţiale pentru Web ale limbajului C**#** cu ajutorul tehnicilor pedagogice ale autorilor, vaţi învăţa să construiţi aplicaţii Web simple sau complexe şi veţi reuşi să măriţi viteza de lucru, dezvoltând aplicaţii flexibile şi rapide.

Pentru programatorii care au cunoştinte despre C sau C++, această carte este cea mai rapidă şi mai simplă metodă de a învaţa dezvoltarea aplicaţiilor pentru Web în C**#**.



FLUXURI RSS
ŞTIRI ÎN TIMP REAL

Tehnologia RSS este cea care poate schimba modul în care utilizatorii accesează şi iau la cunoştinţă despre cele mai noi informaţii publicate de diverse site-uri de Internet.

ÎN PREZENT, INTERNETUL TRAVERSEAZĂ o perioadă de transformări mai mult sau mai puţin importante, mai mult sau mai puţin vizibile. Acest lucru nu este o noutate. Internetul în sine este un fenomen în continuă transformare. Însă, în ultimul timp, aceste transformări sunt vizibile şi influenţează în mod direct obişnuinţele de navigare ale utilizatorului. Războiul dintre marile portaluri Web şi motoare de căutare, în special Yahoo! şi Google, are un efect benefic din punctul de vedere al utilizatorilor şi al Internetului, la modul general. În lupta lor pentru supremaţie, marile companii aruncă în luptă tot mai des noi şi noi tehnologii, care de care mai surprinzătoare şi mai interesante.

Una dintre aceste tehnologii este RSS. Deşi este prezentă de mai mult timp pe Net, aceasta este încă necunoscută pentru mulţi dintre utilizatori, chiar şi pentru o parte a celor care au deja în spate mulţi ani de navigare pe Internet. Pe de altă parte, din punctul de vedere al site-urilor, din ce în ce mai multe pagini Web includ fluxuri RSS.

CE ESTE RSS

Nu există o definiţie universal valabilă a acestei tehnologii. O parte a specialiştilor consideră că RSS este o denumire în sine, în timp ce alţii susţin că RSS sunt iniţialele de la Really Simple Syndication. De altfel, această denumire variază în funcţie de versiune, de la Really Simple Syndication la Rich Site Summary sau RDF Site Summary. Indiferent de originea numelui, definirea tehnologiei este aceeaşi. RSS este un format de fişiere din cadrul XML (eXtensible Markup Language – limbaj flexibil, utilizat pentru crearea diverselor formate de documente) folosit în special de site-urile de ştiri şi log-urile online (Web logs) pentru semnalarea modificărilor de conţinut. Această tehnologie poate fi adoptată, în principiu, de orice site, dar RSS se potriveşte ca o mănuşă paginilor de ştiri.

SCURT ISTORIC

Deşi iniţial (decembrie 1996) a fost propusă spre standardizare de Ramanathan Guha, angajat al Apple, prima versiune de RSS, 0.9, a fost implementată de Netscape în secţiunea My Netscape din cadrul propriului portal în martie 1999. De-a lungul timpului, în dezvoltarea acestei tehnologii au fost implicate mai multe companii, fapt care a dus la o scindare a tehnologiei şi la dezvoltarea mai multor formate. În afară de versiunea originală a celor de la Netscape, în prezent mai există şase alte formate: 0.91, creat tot de Netscape, 0.92, 0.93, 0.94 şi 2.0, create de compania UserLand, şi 1.0, format dezvoltat de RSS-DEV Working Group.

LA CE ESTE UTIL

Aşa cum reiese din cadrul definiţiei de mai sus, utilizatorii pot folosi această tehnologie în scopul luării la cunoştinţă despre modificările de conţinut ale anumitor site-uri fără a fi nevoiţi să le viziteze. În loc să deschidă toate site-urile cunoscute pentru a vedea eventualele noutăţi, prin intermediul acestei tehnologii utilizatorii pot afla într-un timp mult mai scurt care sunt schimbările survenite pe site-urile respective, şi, în consecinţă, pot accesa direct secţiunile care prezintă interes.

Pentru a înţelege mai bine utilitatea pe care RSS o oferă, putem compara această tehnologie cu newsletterele obişnuite la care unii utilizatori sunt înscrişi. Prin intermediul acestora, sunt primite în căsuţa de e-mail, la anumite perioade de timp (cel mai frecvent interval fiind de o zi), cele mai noi articole sau ştiri de pe un anumit site. Spre deosebire de newslettere, informaţiile sunt primite în timp real, chiar în momentul în care este actualizat site-ul, iar formalităţile de abonare/dezabonare se reduc la adăugarea, respectiv ştergerea din program a fluxului respectiv.

CUM FUNCŢIONEAZĂ

Principiul pe care această tehnologie se bazează este unul chiar simplu: site-urile includ fluxuri RSS (pe baza unei adrese de genul http://www.betanews.com/rss2), iar programele respective le recepţionează într-un mod similar celui prin care clienţii de e-mail primesc mesajele noi, le interpretează şi le afişează în format text. Site-urile care dispun de fluxuri RSS includ, de obicei, anumite butoane în josul paginii, pe care sunt inscripţionaţi

termenii RSS sau XML. Fluxurile respective pot fi generale (pentru întreg site-ul) sau speciale – pentru diverse secțiuni ale site-ului.

CUM POATE FI FOLOSIT

Pentru a putea beneficia de avantajele pe care standardul RSS le oferă, utilizatorul trebuie să apeleze la diverse aplicații. Acestea pot fi programe specializate în acest sens (News Reader, News Aggregator, RSS Reader – aplicații cu denumiri diferite, dar care funcționează într-un mod asemănător), pot fi browsere sau chiar clienți de e-mail. Pentru a vedea în mod practic cum poate fi folosită tehnologia RSS, vom prezenta câteva programe care includ suport pentru aceasta.

FEEDDEMON

Pentru a veni în ajutorul utilizatorilor neobișnuiți cu modul de funcționare a programelor de tip News Aggregator, FeedDemon include mai multe fluxuri RSS preconfigurate. În acest program, fluxurile sunt organizate pe grupuri în funcție de tipul informațiilor pe care le furnizează. Astfel, pot fi afișate toate fluxurile care furnizează informații dintr-un domeniu comun, de exemplu, știri.

Pentru un utilizator care ia contact pentru prima oară cu acest tip de programe este foarte important să știe cum poate adăuga fluxurile site-urilor preferate. Pentru adăugarea unui nou flux, calea cea mai scurtă este File/New/New Channel. În acest fel va fi deschis un wizard care oferă mai multe posibilități de adăugare a unui flux nou. FeedDemon dispune de o funcție foarte utilă în acest sens. Este vorba de așa-numita Auto-discover. Aceasta scutește utilizatorul de introducerea adresei exacte la care se regăsește fluxul respectiv. Este necesară doar introducerea adresei site-ului respectiv, iar FeedDemon, prin intermediul acestei funcții, va descoperi automat fluxurile disponibile.

Faptul că interfața programului seamănă într-o oarecare măsură cu cea a Microsoft Outlook 2003 este încă un aspect care vine în sprijinul utilizatorilor noi în acest domeniu. Astfel, aceștia pot vedea FeedDemon ca pe un client de e-mail deoarece principiile de funcționare sunt asemănătoare într-o oarecare măsură. Fereastra în care sunt afișate noutățile joacă în același timp și rolul de browser intern deoarece FeedDemon poate fi configurat să deschidă link-urile fie în browser-ul setat ca implicit, fie în cadrul programului.

O altă funcție pe care am apreciat-o la FeedDemon este posibilitatea configurării unei notificări în situația în care, în cadrul fluxurilor, se regăsește un anumit cuvânt. Aceasta poartă numele de Watches. New Bins este locul în care utilizatorul poate muta informațiile pe care dorește să le citească mai târziu.

FeedDemon nu este singurul program de acest tip. BottomFeeder, NewzSpider, RSS Xpress, RSS Captor sunt doar câteva nume de programe care recepționează fluxurile RSS.

BROWSERE CU SUPORT RSS

La ora actuală, cele mai importante browsere au implementat deja suportul pentru tehnologia RSS. Firefox, Opera și Maxthon sunt unele dintre cele mai bune browsere, care includ totodată și suport RSS. Interesant este faptul că fiecare dintre aceste browsere a ales câte o metodă diferită de utilizare a acestei tehnologii. Punctul comun al celor trei programe este notificarea pe care o afișează în momentul în care site-ul vizitat conține fluxuri RSS și care constă într-un simbol (diferit de la program la program) afișat în cadrul barei din partea de jos a ferestrei.

Programatorii de la Mozilla au ales afișarea fluxurilor RSS în Firefox sub forma bookmark-urilor. Modalitatea aceasta presupune accesarea repetată e meniului Bookmarks pentru verificarea noutăților și accesarea site-urilor care le conțin. Acest lucru se poate dovedi incomod, mai ales în cazul adăugării unui număr mare de fluxuri. Opera, pe de altă parte, a ales modalitatea de afișare a informațiilor în cadrul clientului de e-mail integrat, M2. Din nou considerăm că amestecarea a zeci sau poate sute de știri primite prin RSS alături de e-mail-uri nu este soluția ideală de implementare a acestei tehnologii. Cea mai bună soluție de afișare a fluxurilor RSS, în cazul browserelor, considerăm că este cea inclusă în ultima versiune a lui Maxthon. Fluxurile RSS sunt integrate în Sidebar-ul din stânga ferestrei, unde pot fi afișate și alte informații precum lista site-urilor favorite sau a celor vizitate recent. Această modalitate aduce două avantaje importante: afișarea fluxurilor în cadrul ferestrei principale și accesarea rapidă a paginilor care le conțin.

RSS DIRECT PE SITE

Așa cum s-a văzut și în cadrul articolului din numărul trecut dedicat portalului Yahoo!, acesta pune la dispoziția utilizatorilor înregistrați o secțiune personalizabilă atât ca aspect, cât și ca informație. În ceea ce privește a doua caracteristică, una din modalitățile de personalizare a datelor afișate în cadrul secțiunii My Yahoo! este RSS. La fel ca în cazul programului FeedDemon, și în My Yahoo! utilizatorul are posibilitatea de a adăuga fluxurile RSS ale site-urilor preferate. Deosebirea principală constă în modalitatea de adăugare a acestora. My Yahoo! include un director (similar directoarelor de care dispun motoarele de căutare și portalurile) în care site-urile care conțin astfel de fluxuri sunt organizate pe domenii de interes. Accesarea acestui director se face prin intermediul link-ului Add Content din pagina My Yahoo!. Utilizatorul poate adăuga un număr teoretic nelimitat de fluxuri RSS propriei pagini My Yahoo!

Pentru o listă bogată în fluxuri RSS ale site-urilor românești vă recomandăm site-ul http://rss.mioritics.ro.

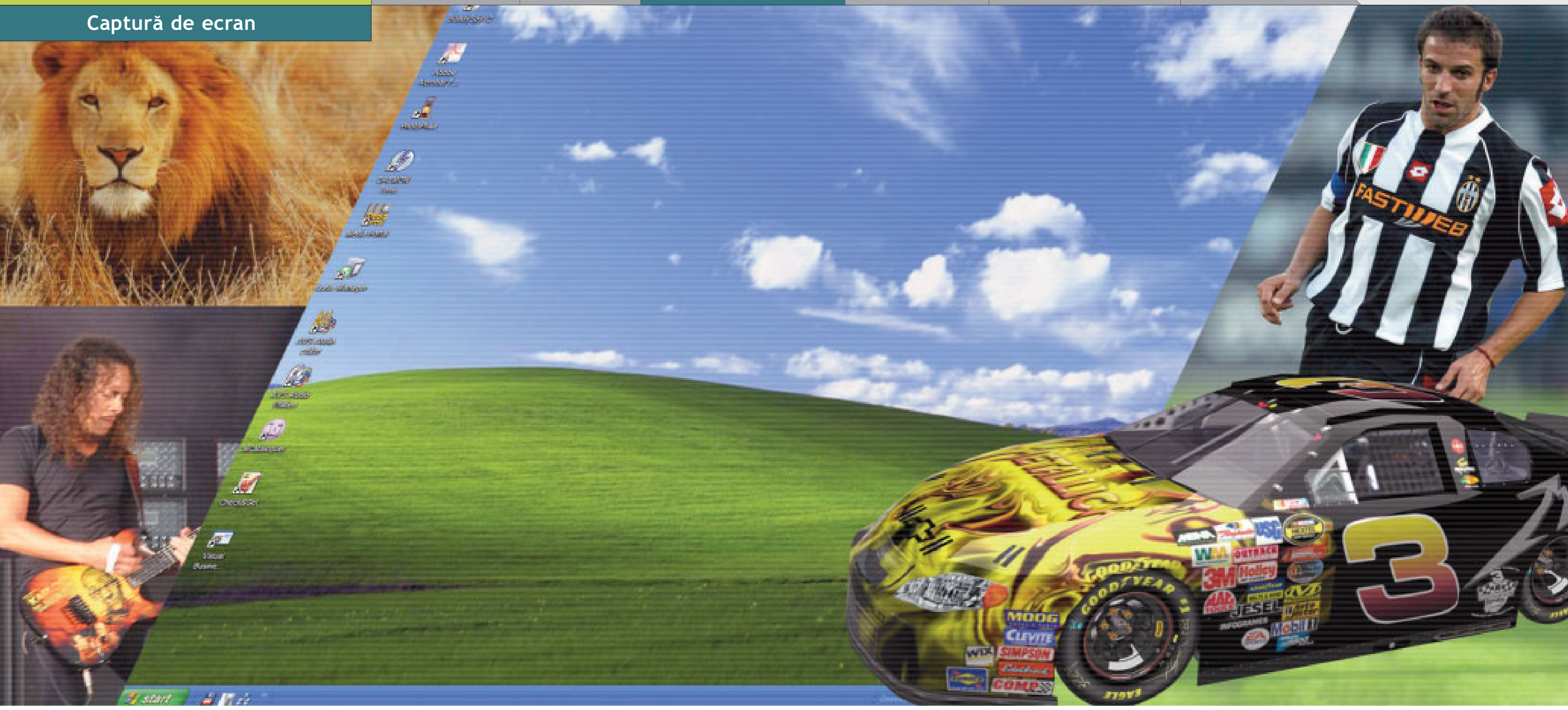
PRO ȘI CONTRA

Utilitatea tehnologiei RSS nu poate fi contestată de nimeni. Singurele aspecte discutabile legate de aceasta au în vedere stilul de navigare al utilizatorilor. Dacă unii dintre aceștia nu au nici o problemă în folosirea fluxurilor RSS pentru accesarea rapidă a știrilor și a informațiilor în general, există o categorie de utilizatori conservatori care pur și simplu preferă metoda clasică de vizitare pe rând a tuturor site-urilor care prezintă interes. În concluzie, ca orice facilitate sau tehnologie, și fluxurile RSS vor avea adepți și contestatari care vor încerca să-și impună motivele în scopul promovării sau ignorării acestei tehnologii.

Andrei Liviu Mihai

Gmail prin RSS

Puțini știu că serviciul de e-mail al celor de la Google dispune de suport RSS. Cu alte cuvinte, în locul folosirii unui client de e-mail pentru citirea mesajelor (Gmail oferă POP3 gratuit pentru clienții de e-mail), este posibilă anunțarea primirii e-mail-urilor noi prin intermediul browser-ului. De exemplu, pentru verificarea contului cu Maxthon, trebuie creat un flux nou, iar în câmpul URL va fi introdusă adresa https://gmail.google.com/gmail/feed/atom. Pentru autentificare sunt folosite datele salvate în browser. Așa că, înainte de a folosi această facilitate, sunt necesare logarea normală și salvarea datelor (nume de utilizator și parolă) în browser.



CAPTURĂ DE ECRAN

FOTOGRAFII PE DESKTOP

În momentul în care doriţi să realizaţi o captură de ecran, iar tasta Print Screen nu oferă funcţiile necesare, soluţia e simplă: apelarea la un program special de captură a ecranului.

PROGRAMELE DE CAPTURĂ A ECRANULUI reprezintă tipul de aplicaţii cărora li se acordă mai puţină atenţie în comparaţie cu diversele utilitare de întreţinere şi/sau reparare a sistemului, browserele Web, managerele de fişiere etc. La acest aspect contribuie în primul rând faptul că situaţiile în care utilizatorul are nevoie de astfel de programe sunt destul de reduse. Există probabil mulţi utilizatori care nu au folosit niciodată astfel de programe, fie din simplul motiv că nu au întâlnit situaţii în care să aibă nevoie de ele, fie că nu cunoşteau un astfel de program, fie considerând că tasta Print Screen este suficientă. Oricât de utilă ar fi aceasta, captura întregului ecran pe care tasta Print Screen o facilitează nu este întotdeauna cea mai bună alegere. Există situaţii în care utilizatorul doreşte să captureze doar un anumit element de pe ecran (o fereastră, un buton, un meniu etc.), opţiune care îi este la îndemână doar prin utilizarea unui program de captură a ecranului. Folosirea tastei Print Screen în acest caz ar necesita prelucrarea ulterioară a imaginii în scopul extragerii elementului care prezintă interes.

Nu doar o parte a utilizatorilor acordă o importanţă redusă acestui tip de programe, ci, din păcate, se pare că şi programatorii. Această afirmaţie este argumentată prin faptul că, în afară de câştigătorul testului, mare parte din programele de captură a ecranului nu au beneficiat de îmbunătăţiri majore în ultimii ani. Diferenţa dintre câştigătorul testului şi restul programelor este atât de mare, atât ca funcţionalitate, cât şi ca ergonomie, încât, cu riscul de a exagera, ar putea fi comparată cu cea dintre maşinile recente şi cele de acum 10 ani. Deşi numeric categoria programelor de captură a ecranului nu pare una tocmai sărăcăcioasă, calitativ, nivelul acestora este unul foarte scăzut. Din această cauză, am avut o misiune dificilă în a alege opt programe care să ofere o funcţionalitate cel puţin mulţumitoare. Acest lucru surprinde cu atât mai mult cu cât majoritatea acestor aplicaţii sunt comerciale, iar preţul pretins nu este unul de ignorat, putându-se compara cu cel cerut de Microsoft pentru Windows XP în unele ţări.

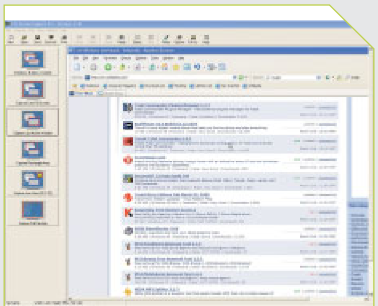
CUM AM TESTAT

Acest test a fost realizat pe un sistem care a beneficiat de un procesor Celeron la 2GHz, cu o memorie RAM de 512MB DDR-400. Nota finală a ţinut cont de funcţionalitate în proporţie de 60%, ergononomie 25%, iar resurse şi compatibilitate 15%. În ceea ce priveşte funcţionalitatea, cel mai important aspect îl constituie posibilităţile de captură pe care aceste aplicaţii le oferă. Iniţial, această categorie de programe purta numele de captură de imagini. Ulterior, pentru a reflecta noile posibilităţi de captură, aceste programe au primit titlul de captură de ecran. Aceasta deoarece unele din programele actuale sunt capabile să realizeze mai multe tipuri de capturi. Am urmărit ca programele testate să pună la dispoziţia utilizatorului posibilităţi de liberă alegere şi selectare a elementelor care urmează a fi capturate. Astfel, programele care, în afară de selecţia dreptunghiulară, dispun şi de alte facilităţi (selecţia liberă, capturarea anumitor elemente precum butoane sau meniuri) au primit puncte în plus la funcţionalitate.

În afară de modurile clasice de captură, am urmărit şi posibilităţile de a realiza capturi din jocuri şi filme. De asemenea, captura video a fost un alt element important al testării. Această posibilitate se poate dovedi foarte utilă pentru cei care doresc să înregistreze în format video diverse tutoriale care să arate modul de realizare a anumitor operaţiuni.

Deşi la prima vedere nu pare a fi o funcţie foarte importantă, posibilitatea realizării capturii cu ajutorul combinaţiilor de taste aduce un important câştig de timp şi contribuie la utilizarea mai uşoară a programului. La această funcţie am urmărit în mod special posibilitatea modificării combinaţiilor folosite. În primul rând motivul este acela că fiecare utilizator este obişnuit cu anumite combinaţii de taste. Însă mai important este faptul că această modificare poate fi necesară pentru evitarea eventualelor conflicte cu combinaţiile folosite de alte programe.

Liviu Andrei Mihai



Producător: **Screen Capture Pro**
Web: **www.screencapture.info**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 56.00

123 Screen Capture Pro 2.40

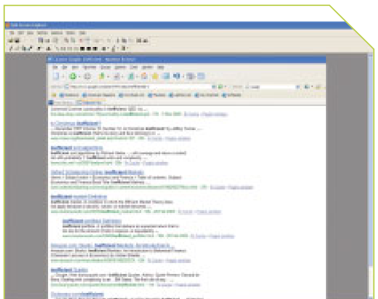
Așa cum se poate vedea și din tabel, între celelalte programe testate și 123 Screen Capture Pro este o diferență foarte mare din toate punctele de vedere, în special în ceea ce privește funcționalitatea, în defavoarea acestuia.

CAPTURĂ

Cu excepția salvării automate a imaginilor, 123 Screen Capture Pro nu include nici una din funcțiile legate de procesul de captură efectivă pe care le-am avut în vedere în timpul testării. Singurul aspect pozitiv pe care am putut să-l remarcăm a fost numărul mare de formate în care pot fi salvate imaginile rezultate în urma capturii. Deși captura se poate realiza atât prin intermediul butoanelor din program, cât și cu ajutorul combinațiilor de taste, este singurul program din test care nu permite modificarea acestora din urmă.

EDITARE ȘI ORGANIZARE

Impresia pe care ne-a lăsat-o acest program a fost aceea că programatorii au acordat mai multă importanță opțiunilor de prelucrare a imaginilor decât procesului de captură propriu-zis. 123 Screen Capture Pro permite aplicarea anumitor efecte imaginilor salvate, comparabile numeric chiar cu cele din Photoshop. Pe de altă parte, rezultatele obținute în urma aplicării acestora lasă mult de dorit.



Producător: **EtruSoft**
Web: **www.share2.com/capture**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 66.85

AAA Screen Capture 2.1

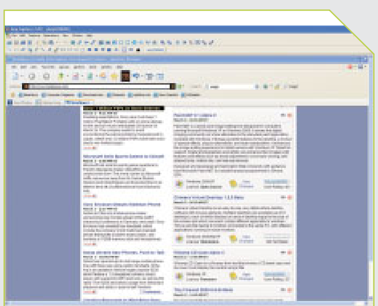
Numărul redus al posibilităților de captură, precum și opțiunile limitate au contribuit la clasarea slabă a lui AAA Screen Capture. Iar penultimul loc ocupat este o reflectare clară a funcționalității oferite.

CAPTURĂ

Tipurile de captură ce pot fi realizate cu AAA Screen Capture se rezumă la selectarea întregului ecran, a unei ferestre sau a anumitor forme geometrice. Este adevărat că, teoretic, este posibilă și captura din filme sau jocuri, însă de cele mai multe ori în urma capturii rezultă o imagine neagră. Deși pentru mulți utilizatori numărul formatelor în care pot fi salvate imaginile capturate nu prezintă importanță atât timp cât sunt incluse cele mai uzuale formate, trebuie spus că AAA Screen Capture salvează doar în formatele BMP, JPG și GIF. Trebuie menționat faptul că poate fi folosită o singură combinație de taste pentru toate tipurile de captură realizabile și este posibilă modificarea acesteia.

EDITARE ȘI ORGANIZARE

Posibilitățile de prelucrare a imaginilor sunt mulțumitoare. Pot fi introduse diverse forme geometrice, linii și chiar text. Pe de altă parte, nu există posibilitatea aplicării unor efecte și lipsesc opțiunile de organizare sau catalogare a imaginilor capturate.



Producător: **James Huang**
Web: **www.any-capture.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 73.40

Any Capture 3.09

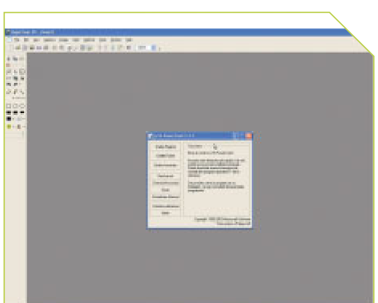
Deși s-a situat în partea a doua a clasamentului, Any Capture nu se poate compara cu precedentele aplicații prezentate, fiind net superior acestora. Am apreciat în mod deosebit la acest program posibilitatea deschiderii simultane a mai multor imagini.

CAPTURĂ

Any Capture dispune de majoritatea modurilor de captură a imaginilor, precum cea a ferestrei active, a unei regiuni rectangulare, a unui buton sau meniu, ori capturarea unei regiuni selectate în mod liber. Din păcate, nu toate aceste modalități de captură funcționează așa cum ar trebui. În capturile de meniuri se strecoară aproape întotdeauna și elemente învecinate acestora, în timp ce, în cazul unor programe precum OpenOffice, nu sunt recunoscute meniurile a căror captură se dorește. Merită menționată și posibilitatea configurării unei combinații de taste pentru fiecare tip de captură în parte.

EDITARE ȘI ORGANIZARE

Any Capture permite modificarea luminozității și a contrastului, precum și redimensionarea acestora în funcție de mai multe caracteristici precum rezoluția sau numărul maxim de pixeli. Este posibilă și aplicarea anumitor efecte imaginilor capturate.



Producător: **Hyperionics Technology**
Web: **www.hyperionics.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 75.95

HyperSnap-DX 5.62

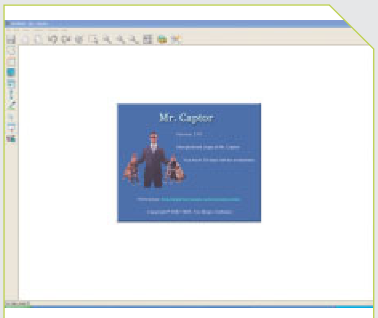
Fostul lider incontestabil a trebuit să se mulțumească cu locul secund în testul nostru. Ritmul lent de apariție a noilor versiuni, precum și numărul mic de îmbunătățiri pe care acestea le aduc au contribuit la rămânerea în urmă a acestui program în comparație cu alte aplicații.

CAPTURĂ

În afară de modurile obișnuite de captură, HyperSnap-DX include mai multe opțiuni interesante, precum capturarea elementelor din desktop-urile virtuale sau repetarea imediată a ultimei capturi realizate. O altă funcție utilă este realizarea capturilor în urma comenzilor vocale. Acestea sunt predefinite, utilizatorul neputându-le configura, iar pentru cunoașterea lor este necesară consultarea documentației. HyperSnap-DX permite realizarea automată a anumitor operațiuni asupra imaginii capturate, precum selectarea unor regiuni specificate sau salvarea într-o anumită rezoluție.

EDITARE ȘI ORGANIZARE

HyperSnap-DX se poate lăuda cu o paletă bogată de instrumente care permit editarea capturilor. Modificarea dimensiunilor, a culorilor și luminozității, evidențierea anumitor elemente ale imaginii, precum și o serie de efecte sunt doar câteva din posibilitățile de prelucrare a capturilor.



Producător: **Fox Magic**
Web: **www.fox-magic.com**
Tip licenţă: **Shareware**

Verdict 74.45

Mr. Captor 3.10

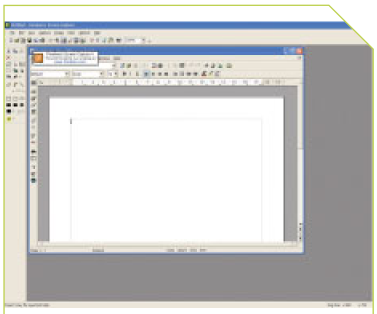
Mr. Captor este un program mediocru, care pune la dispoziţia utilizatorilor un număr redus de posibilităţi de captură. În schimb, cei care vor alege să folosească această aplicaţie vor beneficia de mai multe facilităţi interesante de gestionare a imaginilor capturate.

CAPTURĂ

Programul dispune de un modul eficient de configurare a shortcut-urilor care pot fi atribuite separat fiecărui mod de captură. Ele pot fi oricând dezactivate pentru a evita conflictele cu shortcut-uri identice din alte aplicaţii. Meniul de configurare este, de asemenea, bine organizat, Mr. Captor beneficiind de mai multe opţiuni utile precum modul de salvare a capturilor: automat, în clipboard sau salvarea manuală prin alegerea formatului şi nivelului de compresie. Odată încheiat procesul de captură, programul permite utilizatorului expedierea imaginilor prin e-mail sau transferul prin FTP ori crearea unui slideshow în format Flash, care mai apoi poate fi implementat în cadrul unei pagini Web.

EDITARE ŞI ORGANIZARE

Deşi dispune de o funcţie numită Image Gallery, aceasta nu contează foarte mult în organizarea imaginilor. Aceasta permite doar vizualizarea imaginilor capturate în modul de vizualizare thumbnail.



Producător: **Paraben**
Web: **www.paraben.com**
Tip licenţă: **Shareware**

Verdict 74.60

Paraben's Screen Capture 4

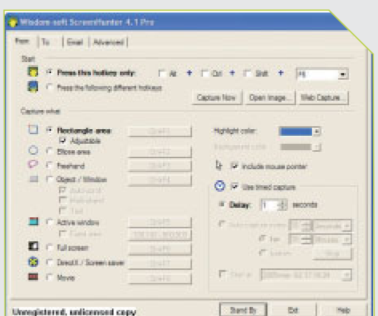
Chiar dacă din punctul de vedere al funcţionalităţii propriu-zise acest program ar fi meritat să ocupe un loc mai sus în testul nostru, ergonomia scăzută şi, mai ales, faptul că încearcă să copieze HyperSnap-DX în aproape toate aspectele ne-au determinat să-l depunctăm.

CAPTURĂ

Modurile de captură, precum şi configurarea acestora sunt absolut identice cu cele din HyperSnap-DX. Este prezentă chiar şi facilitatea de realizare a capturilor pe baza comenzilor vocale, care funcţionează în mod similar cu programul sus-amintit. În cazul capturării anumitor elemente (butoane sau meniuri) este posibilă selectarea unui anumit număr de pixeli externi elementului respectiv care să fie incluşi în imaginea rezultată. În afara operaţiunilor obişnuite întreprinse în urma capturii de majoritatea programelor testate, Paraben's Screen Capture permite şi printarea automată a imaginilor capturate, fără a fi necesară salvarea acestora.

EDITARE ŞI ORGANIZARE

Posibilităţile de editare şi prelucrare a imaginilor, chiar dacă nu se ridică la nivelul unui program specializat în acest sens, sunt suficiente. În plus, pot fi aplicate şi o serie de efecte precum Sharpen, Blur, Mosaic, Embos etc.



Producător: **Wisdom-soft**
Web: **www.wisdom-soft.com**
Tip licenţă: **Shareware**

Verdict 74.80

ScreenHunter Pro 4.1

Clasat pe locul trei la finalul testului, ScreenHunter Pro este un program care oferă o funcţionalitate mulţumitoare. Ar fi primit o notă chiar mai mare dacă utilizarea sa nu ar fi presupus un anumit grad de dificultate, cel puţin la început.

CAPTURĂ

Interfaţa programului se rezumă, iniţial, la fereastra de configurare a modurilor de captură şi a opţiunilor accesorii acestora. Tot din această fereastră se poate iniţia procesul propriu-zis de captură. Deşi se pot realiza capturi rapide prin intermediul shortcut-urilor configurabile separat pentru fiecare mod de captură în parte, din păcate, este necesară confirmarea suplimentară a selecţiilor realizate. Acest lucru duce invariabil la încetinirea procesului de captură. Odată realizată captura, imaginea obţinută este deschisă în editorul inclus, ca într-un final să fie afişată şi în fereastra principală a programului. Am apreciat utilitatea scheduler-ului inclus, care permite atât realizarea unei capturi la o oră stabilită, cât şi la anumite intervale fixe de timp.

EDITARE ŞI ORGANIZARE

Imaginile obţinute în urma capturii pot fi prelucrate ulterior în cadrul editorului inclus. Prin intermediul acestuia pot fi introduse unele elemente care au rolul de a evidenţia anumite părţi ale imaginii.



Producător: **TechSmith**
Web: **www.techsmith.com**
Tip licenţă: **Shareware**

Verdict 85.30

SnagIt 7.2.1

SnagIt este programul care ne-a impresionat din toate punctele de vedere, atât ca funcţionalitate, cât şi ca facilităţi de prelucrare.

CAPTURĂ

Unul dintre principalele atuuri ale lui SnagIt îl constituie profilurile de captură. Prin intermediul acestora se pot salva o serie de opţiuni legate de un anumit tip de captură. În afară de zona selecţiei şi de tipul capturii, într-un profil pot fi salvate informaţii legate de tipul fişierului salvat (imagine, videoclip, pagină Web etc.) şi formatul acestuia, combinaţia de taste folosită, modul de salvare etc. Foarte utilă este posibilitatea capturării textului din anumite ferestre, meniuri sau documente care nu permit selectarea şi copierea acestuia. Această funcţie întâmpină totuşi unele probleme la recunoaşterea unor fragmente de text care conţin diverse formatări. Foarte utile se dovedesc şi modulele integrate în diverse aplicaţii precum Internet Explorer sau Microsoft Word, care facilitează realizarea rapidă a capturilor din aceste programe.

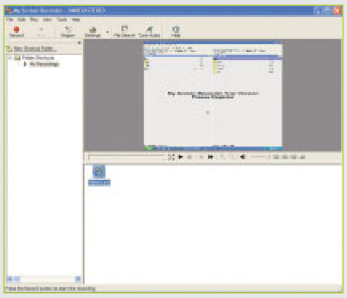
EDITARE ŞI ORGANIZARE

SnagIt dispune de mai multe modalităţi de prelucrare a imaginilor. În afară de editorul bogat în funcţii, este prezentă şi o aplicaţie completă de efectuare a adnotărilor pe imaginile salvate.

Captură video de pe desktop

Deși o parte din programele de captură testate oferă posibilitatea înregistrării video a desktop-ului, modul de realizare a acestei operațiuni lasă de dorit în majoritatea cazurilor. Din acest motiv, considerăm că este recomandată utilizarea unui program specializat pe captura video a activităților desfășurate pe desktop.

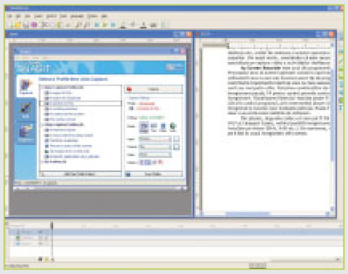
My Screen Recorder este unul din programele care permit acest lucru. Principalul atu al acestei aplicații constă în ușurința cu care poate fi folosită chiar de utilizatorii care nu au mai încercat acest tip de programe. La acest aspect are o contribuție importantă interfața care nu face exces de butoane și controale mai mult sau mai puțin utile. Folosirea combinațiilor de taste (F8 pentru înregistrare/pauză, F9 pentru oprire) permite controlarea ușoară a procesului de înregistrare. Vizualizarea fișierului rezultat poate fi făcută atât într-un player video, cât și în cadrul programului, prin intermediul playerului integrat. Totodată, poate fi înregistrat și sunetul care însoțește pelicula. Poate fi înregistrat fie întreg ecranul, fie doar o anumită zonă stabilită de utilizator.



Din păcate, singurele codec-uri care pot fi folosite sunt Microsoft Video, Intel IYUV și Cinepack Codec, nefiind posibilă înregistrarea cu ajutorul altor codec-uri instalate pe sistem (DivX, XviD etc.). De asemenea, sunetul este limitat la 22.050Hz, pe 8 biți în cazul înregistrării MP3 stereo.

Dacă My Screen Recorder este un program recomandat utilizatorilor începători sau celor care doresc să realizeze o captură rapidă, pentru cei mai pretențioși o soluție viabilă se dovedește programul **ViewletCam**.

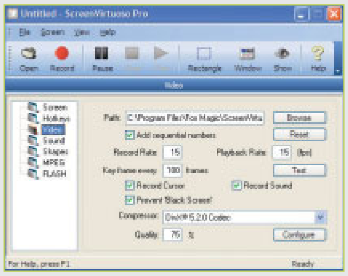
Acesta pune la dispoziția utilizatorilor opțiuni avansate atât de captură, cât și pentru editarea și adnotarea filmelor rezultate. Controlarea procesului de captură se poate realiza fie cu ajutorul combinațiilor de taste, fie prin intermediul pictogramei rezidente în System Tray. Odată încheiat procesul de înregistrare, rezultatul este salvat sub forma unui proiect care, ulterior, poate fi exportat în format video. Salvarea video poate avea în vedere compresarea cu ajutorul oricărui codec instalat și, spre deosebire de My Screen Recorder, nu sunt impuse nici un fel de limitări. De altfel, salvarea proiectelor nu se limitează doar la formatele video, ci are în vedere și obținerea unor GIF-uri animate și a animațiilor flash. Pot fi salvate și imagini statice din proiectele capturate.

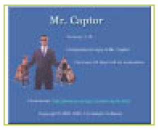


ViewletCam include și funcții de editare la nivel amator, precum împărțirea unui film în mai multe segmente sau lipirea acestora într-un singur film. Tot la capitolul editare merită a fi amintite și posibilitățile de modificare a dimensiunii filmului cu ajutorul funcțiilor Crop, Movie Size sau Canvas Size. Foarte ușoară este și operațiunea de adnotare a filmului capturat, prin introducerea unor elemente adiționale precum text, sunet, butoane etc.

Utilizatorii care vor apela la ViewletCam în scopul creării unor așa-numite tutoriale sau prezentări multimedia vor aprecia posibilitatea modificării dimensiunii cursorului (ulterior creării proiectului), precum și evidențierea traseelor urmate de acesta cu ajutorul liniilor de ghidare. Pentru utilizatorii care doresc să realizeze o simplă captură de desktop în format video, fără alte facilități precum editarea și prelucrarea materialelor rezultate în urma capturii, o soluție viabilă se poate dovedi **ScreenVirtuoso Pro**. Principalele atuuri ale acestui program sunt ușurința în utilizare - inițializarea și oprirea înregistrării făcându-se foarte simplu cu ajutorul butoanelor corespunzătoare celor două acțiuni - și posibilitatea folosirii codec-urilor video instalate pe sistem. În acest fel, utilizatorul poate realiza captura cu ajutorul codec-urilor DivX sau XviD, dar și al celorlalte codec-uri instalate. Pe de altă parte, înregistrarea sunetului din timpul capturii nu dispune de nici o opțiune de configurare.

Și ScreenVirtuoso Pro oferă posibilitatea salvării capturilor realizate în format Flash.



	SnagIt 7.2.1	HyperSnap-DX 5.62	ScreenHunter Pro 4.1	Paraben's Screen Capture 4	Mr. Captor 3.10	Any Capture 3.09	AAA Screen Capture 2.1	123 Screen Capture Pro 2.40
								
Producător	TechSmith	Hyperionics Technology	Wisdom-soft	Paraben	Fox Magic	James Huang	EtruSoft	Screen Capture Pro
Web	www.techsmith.com	www.hyperionics.com	www.wisdom-soft.com	www.paraben.com	www.fox-magic.com	www.any-capture.com	www.share2.com/capture	www.screencapture.info
Tip licență	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware
Opțiuni								
Profiluri predefinite	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Shortcut-uri configurabile	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Captură text	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Captură video	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Captură Printer	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Captură DirectX	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Salvare formate	★★★★★	★★★★★	★★★☆☆	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★★
Editare	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆
Organizare	★★★☆☆	-	-	-	★☆☆☆☆	-	-	-
Scheduler	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Selecție multiplă	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Autoscroll	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Salvare automată	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Salvare în clipboard	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Integrare în alte aplicații	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Selecție liberă	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu
Eliminare cursor	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Note								
Funcționalitate	86	77	74	76	71	72	60	48
Resurse și compatibilitate	83	75	76	75	79	73	74	70
Ergonomie	85	74	76	71	80	77	79	68
Verdict	85.30	75.95	74.80	74.60	74.45	73.40	66.85	56.00


COMPUTEX
TAIPEI
Taipei Int'l Information Technology Show
A Quarter Century of Innovation & Leadership
25th
COMPUTEX TAIPEI
The Global IT Hub
May 31-June 4 2005
Exhibit Profile
★ Accessories
★ Board-level Products
★ Communications
★ Components
★ Computing
★ Desktop Systems
★ Digital Cameras
★ Digital Audio/ Video
★ IA Products
★ IC Design Imaging Systems
★ Input/0utput Devices
★ Multimedia Systems
★ Monitors & Displays
★ Network Computing
★ Notebooks
★ Peripherals
★ Servers & Subservers
★ Software
★ Storage Devices
★ Wireless
★ Mother Board & Add-on Cards
www.ComputexTaipei.com.tw



MEDIA PORTAL

SUTĂ LA SUTĂ MULTIMEDIA

Din ce în ce mai multe aplicaţii de tip Media Center îşi fac apariţia pe piaţa software, oferindu-le utilizatorilor posibilitatea accesării centralizate a conţinutului multimedia stocat pe PC-uri.



MEDIA CENTER ESTE DENUMIREA GENERICĂ sub care sunt grupate mai multe aplicaţii sau funcţii multimedia. Un astfel de program permite utilizatorilor accesul rapid la tot ceea ce înseamnă conţinut multimedia digital, de la filme, muzică sau imagini, la radio şi televiziune. Bineînţeles, pentru ultimele două facilităţi este necesară prezenţa unui tuner TV. Şi, cum potenţialul financiar al unui astfel de program este unul important pentru compania producătoare, cu atât mai mult trebuie apreciată existenţa unei aplicaţii gratuite (mai precis OpenSource) de tip Media Center, cum este cea pe care v-o vom prezenta în acest articol.

Media Portal este un program la a cărui dezvoltare contribuie benevol câteva zeci de programatori din mai multe ţări, fiecare fiind responsabil de un anumit modul component. Varianta pe care am avut-o în vedere, cea mai recentă în momentul redactării acestui articol, este 0.1.0.10, însă intervalul de apariţie a versiunilor noi este lunar.

Procesul de instalare nu ridică nici un fel de dificultăţi, însă cerinţele, atât hardware, cât şi cele software, sunt destul de importante. Media Portal va rula doar pe sistemele Windows XP cu cel puţin Service Pack 1 instalat. Tot la capitolul cerinţe software trebuie spus că pentru rularea programului este necesară instalarea versiunii 1.1 a Microsoft .NET Framework. Înainte de a instala Media Portal, utilizatorul trebuie să se asigure că sunt îndeplinite cerinţele hardware pentru rularea acestui program. Deşi dezvoltatorii susţin că este suficient un procesor cu o frecvenţă de 1,4GHz şi 256MB RAM, pentru rularea fluidă a modulului My TV recomandăm 512MB RAM, mai ales în vederea realizării în condiţii normale a capturilor video. Aşa cum vom arăta în cele ce urmează, Media Portal suportă plug-in-uri, unele fiind activate chiar în mod implicit. Acestea consumă resurse suplimentare. Dezactivarea unora dintre ele va duce la un consum mai mic de resurse.

Modulele componente ale acestui program beneficiază de denumiri sugestive precum My Videos, My Music, My Pictures, My TV, My Radio etc.

CONFIGURARE

La prima accesare, utilizatorul va fi întâmpinat cu un wizard prin intermediul căruia pot fi configurate cele mai importante module componente. Printre setările care pot fi realizate în acest fel se numără indicarea directoarelor care conţin fişierele audio, video sau imaginile în format digital, ori alegerea tunerului TV folosit. Configurarea programului presupune însă mult mai multe opţiuni decât cele prezente în acest wizard. Accesul la toate opţiunile prezente în program poate fi obţinut doar prin intermediul ferestrei principale de configurare. Aceasta poate fi deschisă în orice moment, chiar şi atunci când programul rulează în modul full screen, cu ajutorul tastei F2. Realizarea setărilor legate de filme, muzică şi imagini nu ridică dificultăţi deosebite. Alegerea codec-urilor, indicarea locaţiei în care se va face salvarea listelor de melodii sau filme şi extensiile avute în vedere sunt cele mai importante opţiuni disponibile pentru configurarea acestor module. Un neajuns major îl constituie faptul că după realizarea modificărilor este necesară restartarea programului.

Pe de altă parte, utilizatorii care beneficiază de un tuner TV şi vor dori să-l pună în valoare cu ajutorul acestui program se vor lovi de un proces destul de anevoios de configurare. Pentru aceasta, în cadrul meniului stufos al ferestrei de configurare trebuie navigat la Television/Capture Cards/Edit.

În primul rând, merită menţionat faptul că tunerul TV pe care l-am folosit, Leadtek WinFast PVR200, a fost recunoscut automat. În cazul în care tunerul folosit nu este recunoscut, Media

Portal afişează o listă de plăci de captură compatibile. Este posibil însă ca unele funcţii ale tunerului să nu fie disponibile sau ca acesta să nu poată fi utilizat deloc.

Scanarea frecvenţelor şi memorarea posturilor disponibile se pot realiza fie automat, fie manual. Din păcate, aşa-numita funcţie Autotune (care ar fi trebuit să realizeze scanarea şi salvarea automată a posturilor TV disponibile) este, de fapt, semiautomată. Automatizarea se rezumă doar la procesul de scanare. În clipa în care este găsit un program, scanarea este întreruptă, moment în care este nevoie de acţiunea utilizatorului, care poate fi salvarea postului respectiv sau ignorarea acestuia. Procesul de scanare în sine nu este unul tocmai de încredere. Deşi au fost realizate setările corecte pentru formatul disponibil în România, dintr-o listă de aproximativ 50 de posturi TV au fost detectate doar jumătate. Pe de altă parte, scanarea se întrerupe de mai multe ori pe frecvenţe pe care nu se află nici un post TV. Scanarea frecvenţelor de emisie este la fel de problematică şi în cazul posturilor radio. Pentru căutarea acestora poate fi ales unul din cele trei niveluri de acurateţe disponibile. Cu cât nivelul de acurateţe este mai mare, cu atât procesul de scanare va dura mai mult, iar programul va deveni mai instabil.

FILME, MUZICĂ ŞI IMAGINI

Cele trei module prin intermediul cărora pot fi accesate filmele, muzica şi imaginile stocate pe calculator, CD-uri sau DVD-uri sunt My Videos, My Music şi My Pictures. Pentru vizionarea filmelor, modulul My Videos oferă cele mai importante facilităţi, precum controlul de imagine şi volum, modificarea formatului sau a vitezei de rulare. Afişarea subtitrărilor este posibilă numai după instalarea filtrului VobSub. Consumul mare de resurse al secţiunii My Videos se va dovedi o reală problemă pentru calculatoarele care deţin un procesor modest. În acest caz pot apărea unele efecte destul de supărătoare, precum neafişarea temporară a anumitor elemente ale interfeţei.

My Music, modulul răspunzător cu rularea melodiilor în format digital, oferă o funcţionalitate ridicată, asta în ciuda faptului că lipsesc butoanele de control. Foarte util se dovedeşte meniul contextual accesat prin click cu butonul dreapta al mouse-ului. Acesta oferă acces la mai multe funcţii, invizibile în mod normal, precum adăugarea melodiilor la playlist, setarea unui rating ori importarea de pe Internet a copertelor de albume.

Media Portal, prin My Pictures, se dovedeşte o soluţie eficientă şi pentru vizionarea imaginilor digitale. Printre facilităţile disponibile se numără posibilitatea creării slideshow-urilor şi vizionarea în mod thumbnail.

RADIO ŞI TV

My Radio este, din multe puncte de vedere, asemănător cu My Music. Alegerea posturilor radio se face în acelaşi mod în care se realizează selectarea melodiilor.

Modulul care ridică cele mai multe probleme, în special în ceea ce priveşte configurarea, dar şi în cazul vizionării propriu-zise, este My TV. Calitatea imaginii este bună – în general – însă filtrul Deinterlace nu este destul de eficient pentru a estompa liniile care apar în cazul mişcării rapide a imaginii. Din păcate, lipseşte posibilitatea acordării fine a posturilor TV. De asemenea, am fi apreciat existenţa unei funcţii de exportare/importare a listei de posturi, utilă în cazul reinstalării programului sau instalării unei versiuni noi.

Captura video este unul din punctele forte ale acestui program. Utilizarea formatului Media Center Recorded Television (cu extensia .dvr-ms – inclus în Windows XP Media Center Edition) conferă o calitate ridicată a imaginii. Pe de altă parte, cei aproximativ 60MB necesari pentru înregistrarea unui singur minut nu vor fi pe placul multor utilizatori. Am sesizat unele probleme în cazul funcţiei Timeshift (care permite întreruperea şi reluarea emisiunilor TV), şi anume faptul că selectarea acesteia duce la afişarea numai a unei părţi a imaginii.

PENTRU UTILIZATORII PRETENŢIOŞI

Grila de emisiuni a posturilor TV şi utilizarea telecomenzii sunt alte facilităţi de care mulţi utilizatori vor fi privaţi. Pe de o parte, pentru a beneficia de programul TV, Media Portal are nevoie de un fişier în format XML denumit TvGuide, care trebuie să conţină informaţiile despre grila posturilor respective. Acest fişier poate fi generat cu ajutorul altui program, XMLTV. Este necesară şi o conexiune la Internet în acest scop. Din păcate, până în prezent, posturile româneşti de televiziune au fost ignorate de aceste aplicaţii. Pe de altă parte, controlul de la distanţă al programului este valabil doar pentru anumite modele de telecomenzi şi, de cele mai multe ori, este necesară editarea unor fişiere de configurare. Acest fapt va descuraja cu siguranţă mulţi utilizatori. O altă variantă ar fi utilizarea programului WinLIRC, care presupune configurarea fiecărei funcţii a telecomenzii în parte.

PLUG-IN-URI

Media Portal permite totodată şi accesarea unor funcţii care au mai puţină legătură cu conţinutul multimedia digital. Implementarea acestora se face prin intermediul plug-in-urilor, iar, aşa cum am menţionat şi în deschiderea acestui articol, unele dintre ele sunt activate în mod implicit, pe când altele sunt dezactivate. Printre facilităţile pe care aceste plug-in-uri le aduc se numără afişarea prognozei meteo, îmbunătăţirea funcţiei de programare a înregistrărilor TV, unele jocuri etc.

VERDICT FAVORABIL

Deşi este departe de a fi un program lipsit de probleme, Media Portal reprezintă o alternativă gratuită şi mai ales viabilă la programe scumpe precum Microsoft Media Center 2005. Cu unele îmbunătăţiri, în special în ceea ce priveşte suportul pentru tunerele TV, Media Portal are potenţialul de a înlocui mai multe aplicaţii multimedia existente pe calculatoarele utilizatorilor.

Andrei Liviu Mihai

Painter IX



Campionul picturii digitale încearcă să-și apere titlul



DE CÂND COREL A PRELUAT PAINTER DE LA Metacreations, programul a trecut printr-o serie de schimbări de suprafață, care nu au făcut decât să nemulțumească utilizatorii frustrați de neajunsuri mai importante cum ar fi viteza mică de randare pentru pensule sau instabilitatea soft-ului datorată numeroaselor bug-uri.

Ajuns cu el la versiunea a noua, Corel se laudă cu o serie de optimizări și noi opțiuni care ar trebui să îl facă atractiv pentru cei pasionați de pictura digitală. Și sunt destui, aș putea menționa, majoritatea artiștilor 2D de formație clasică preferând Painter în fața Photoshop tocmai pentru că reușește să simuleze suficient de precis o gamă impresionantă de instrumente de grafică și modul în care acestea interacționează cu mediul de lucru (hârtie, pânză etc.).

Într-o metaforă destul de bizară, Corel alege să numere schimbările din versiunea IX pe degetele de la o mână. Doar că mâna are nouă degete. Foarte ingenios, nu? Da, nici eu n-am considerat că e amuzant. Pentru început, suntem anunțați cu litere de-o șchioapă că Painter IX este „cea mai rapidă versiune de Painter existentă”. O afirmație foarte adevărată, care însă ocolește delicat miezul problemei: Painter este în continuare lent în comparație cu alte programe similare (Project Dogwaffle este primul care îmi vine în minte), astfel că prețul plătit pentru o simulare realistă este o viteză redusă de randare a efectelor pensulelor. Doar dacă nu cumva aveți un sistem foarte performant, dar și atunci veți întâmpina probleme la rezoluții mari (în general artiștii digitali la rezoluții apropiate de maximum, apoi fac downsampling pentru a îmbunătăți calitatea, astfel că rezoluțiile de peste 5000 de pixeli nu sunt o raritate). În general, mișcările rapide cu o pensulă de dimensiuni mari sunt calea cea mai sigură pentru a produce un crash.



Asta în condițiile în care Corel se laudă că viteza de randare a pensulelor a crescut între 2 și 10 ori. Minunat, aș zice, dar acest spor de viteză nu este foarte vizibil, pe lângă că trebuie să măriți manual viteza din setările pensulelor. De ce acest lucru nu se face în mod implicit la lansarea programului este o enigmă pentru mine. Poate există cineva care își dorește pensule lente.

Este adevărat că unele dintre instrumente presupun numeroase operații și calcule, cum ar fi Digital Watercolours, acuarele digitale ale căror trăsături de penel rămân acum umede între sesiunile de pictură și puteți chiar ajusta retrospectiv efectul "fringe" cauzat de acumularea de pigment la marginile exterioare ale dungilor colorate. Sau aș putea menționa noua (și excelenta) gamă Artist's Oils, care funcționează în combinație cu noul mixer de culori și modul "Dirty" de pictare, imitând perfect pictura cu uleiuri din realitate. Practic, amestecați pe penelul virtual culori similare celor din realitate, cu nume sofisticate gen Titanium White, Cadmium Lemon sau Cobalt Turquoise, treceți cu pensula prin ele și trageți o dungă pe pânză. Veți observa că puteți lua pe pensulă culori amestecate și că vopseaua nu durează la infinit și devine din ce în ce mai ștearsă. Iar în momentul în care vă alimentați din nou de pe penel, vopseaua nouă se amestecă cu cea veche de pe pensulă, în caz că a mai rămas ceva.

Puteți vedea și singuri cât de complex este un simplu instrument dacă deschideți fereastra Brush Creator, unde puteți seta nu mai puțin de 19 parametri, fiecare cu câteva slidere și opțiuni. Acești parametri pot fi modificați și pentru instrumentele deja existente și puteți păstra setările pentru ultimele 20 de instrumente folosite în panoul Tracker. Acesta este singurul mod disponibil de a vă salva modificările între sesiuni, pentru că Painter nu salvează pensulele personalizate în fișierul-imagine.

Dar (teoretic) vă puteți salva fiecare acțiune sub forma unui script, care apoi poate fi rulat pentru a recrea pas cu pas imaginea pe care este bazat. Din păcate, această opțiune este și cea mai plină de bug-uri și este o altă cale rapidă de a cauza un crash în program.

Spre deosebire de Photoshop, care pluseazǎ serios în domeniul fotografiei digitale, Painter rămâne fidel originilor sale și are foarte puține instrumente pentru editarea fotografiilor. Lăudabil că încearcă să facă ceea ce știe mai bine, și anume creație, nu editare de imagine. Cu toate acestea, compatibilitatea cu Photoshop a fost îmbunătățită și puteți acum importa seturi de layere și layere cu tot cu măști din Photoshop. În plus, a fost adăugat și un set de plug-in-uri de pe vremea KPT (Kai Power Tools), care fuseseră inițial create pentru Photoshop: Gel, Goo, LensFlare, Lightning, ShapeShifter, Reaction and Pyramid Paint.

Deși nu este o revoluție și are în continuare probleme de stabilitate și bug-uri, Painter rămâne regele neîncoronat al programelor de creație grafică. Deși concurenții lui sunt mai puțini decât degetele de la o mână. Una normală, nu una cu nouă degete.

Adrian Dorobăț



Contact	
Producător	Corel
Web	www.corel.com/painter

Detalii	
Versiune	9.0b
Sistem	Pentium 4 1GHz, 512MB RAM, Video 64MB
Program-gazdă	-
Tip de licență	Comercial

Evaluare generală
- + realismul modului Artist's Oils
- - numeroase bug-uri
- - interfața încă ineficientă și neintuitivă

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

DesktopX

Un desktop modular care poate fi personalizat după dorință



POVESTEA DESKTOPX ÎNCEPE INDIRECT ÎN ANUL 1994, când IBM și Apple discută împreună și se decid să lanseze un sistem de operare care ar fi trebuit să se numească Talient și să aibă un desktop orientat pe obiecte. Microsoft contracarează afirmând că și el lucrează la un sistem de operare, cu numele de cod "Cairo", care va folosi de asemenea un desktop orientat pe obiecte. Acum, după ce au trecut 10 ani, vedem că nici una dintre aceste promisiuni nu a fost realizată. Poate că viitorul Longhorn va avea un desktop orientat pe obiecte, prin intermediul noului API Avalon, dar, în ritmul în care Microsoft renunță la noile opțiuni, permiteți-mi să am unele îndoieli.

Întorcându-ne din nou în trecut, vedem cum IBM continuă în aceeași direcție, anunțând că OS/2 Warp 5 va avea un desktop bazat pe specificațiile Open Doc, ce va extinde desktop-ul de la icon-uri statice la obiecte dinamice. Ați auzit vreodată de OS/2 Warp 5? Ei bine, nici eu, pentru că nu a fost niciodată lansat.

Aceste inițiative nerealizate i-au inspirat însă pe cei de la Stardock, cunoscuți mai mult pentru Windows Blinds, un program care schimba înfățișarea Windows-ului cu diverse skin-uri. Ei au gândit un program care să extindă desktop-ul Windows astfel încât să suporte obiecte dinamice cărora să le poată fi atașate script-uri:



ceasuri, calendare, playere mp3, monitorizare de resurse, toate micile utilitare pe care vi le-ați dori pe desktop, dar pentru care nu considerați că merită să instalați o aplicație dedicată.

DesktopX este lansat de-abia în anul 2000 și a avut un succes moderat la început pentru că oferea efecte grafice mult peste cele standard din Windows, iar unele dintre obiectele dinamice erau chiar folositoare. Din păcate însă, lipsa de stabilitate și volumul mare de memorie ocupat de aplicație făceau ca utilizarea DesktopX să fie ineficientă, chiar dacă era distractivă.

De atunci și până la proaspăt-lansata versiune 3.0 lucrurile s-au schimbat semnificativ. Obiectele create și gestionate prin intermediul DesktopX consumă mult mai puțin din resursele sistemului pe care este instalat programul și oricum trăim într-o perioadă în care 512MB de RAM sunt un necesar minim. Stabilitatea nu mai este demult o problemă, iar în rara eventualitate în care un modul colapsează, crash-ul nu se extinde la nivelul întregii aplicații sau chiar al întregului sistem. Obiectele mai avansate, numite "widgets", pot fi acum exportate în variantă de sine stătătoare și folosite pe desktop-urile lor de alți utilizatori, gratuit sau contracost.

Față de versiunea DesktopX Pro 2, care costa foarte mult și avea un model de licențiere restrictiv pentru comunitatea celor care dezvoltau "obiecte" ca hobby, DesktopX 3 are o abordare mult mai atractivă: producătorii vor permite vânzarea de obiecte programate de utilizatori pe un site moderat de ei, numit "DesktopGadgets.com".

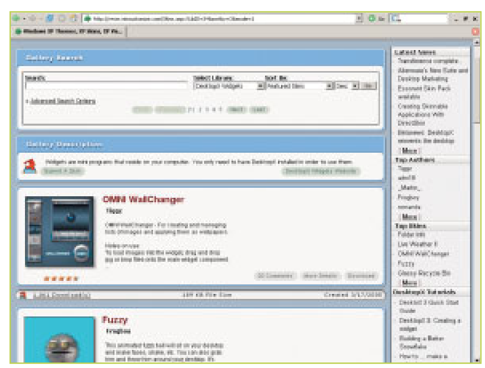
Trebuie spus încă de acum că aceasta este principala problemă a programului: faptul că necesită cunoștințe de programare. Chiar dacă este vorba de un simplu ceas sau o linie de text care afișează cât spațiu mai este liber pe discul C, trebuie să știți fie VB Script, fie Java Script pentru a le putea face interactive. Nu există nici o modalitate de creație vizuală, toată interactivitatea este bazată pe scripturi și repulsive linii de cod. Din fericire, este destul de simplu să începi prin a analiza un "obiect" deja făcut și să îl modifici pentru a obține un efect similar, dar în același timp diferit. Există și o serie de tutoriale destul de intuitive, care deși nu sunt gândite în mod specific pentru nou-apăruta versiune, sunt destul de valabile în general. Riscul potențial este destul de mare pentru utilizatori: un "obiect" prost programat poate provoca crash-uri, iar unul programat cu intenții rău-voitoare poate avea efecte neplăcute. Teoretic, nu ar trebui să se poată strica iremediabil nimic prin intermediul unui



obiect DesktopX, dar inventivitatea hacker-ilor este remarcabilă. Stardock a realizat, se pare, acest aspect și va lansa destul de curând și o variantă Enterprise a acestui soft, care va folosi funcțiile de securitate ale Windows-ului pentru a crea aplicații care să fie folosite fără teamă drept "chioșcuri" virtuale sau secure desktops pentru biblioteci, muzee sau alte locuri publice.

Concluzia este că, dacă vă place să programați și vă pricepeți puțin și la grafică, puteți să vă personalizați extensiv desktop-ul prin intermediul DesktopX. Ba chiar puteți să vă vindeți creațiile online, dacă găsiți doritori. Greu de crezut, dar nu imposibil. Fără îndoială însă, este un hobby interesant.

Adrian Dorobăț



Contact

Producător	Stardock
Web	http://www.stardock.com/products/desktopx

Detalii

Versiune	3.0
Sistem	Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, Video 32MB
Program-gazdă	-
Tip de licență	Comercial

Evaluare generală

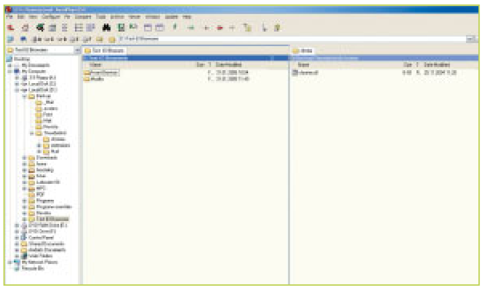
+ dezvoltare rapidă de miniaplicații pentru desktop
+ acum stabil și consumă puține resurse
- necesită programare
- posibile riscuri de securitate

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Manager fişiere

FileAnt 2005



Deşi nu se poate compara cu alte managere de fişiere mult mai performante, precum Total Commander sau Directory Opus, FileAnt îi este totuşi net superior ca funcţionalitate lui Windows Explorer.

INTERESANT, DAR INSTABIL

Programul include o serie de facilităţi interesante, dintre care amintim modul de vizualizare Pie Chart. Acesta nu numai că oferă informaţii despre spaţiul pe care directoarele îl ocupă pe o anumită partiţie sau despre procentul pe care anumite fişiere îl ocupă din totalul spaţiului alocat unui director, ci se dovedeşte util şi pentru accesarea propriu-zisă a directoarelor şi fişierelor respective. De exemplu, un click pe secţiunea din grafic care afişează spaţiul ocupat de directorul Program Files va duce automat la deschiderea acestuia. Am fi apreciat totuşi dacă cei care au creat acest program ar fi oferit şi o metodă de navigare în sens invers, pentru ieşirea din directoarele accesate în acest fel. Modul de vizualizare Pie Chart este folosit şi pentru afişarea celor mai populare formate grafice. În comparaţie cu programele de top din categoria managerelor de fişiere, FileAnt este un program sărăcăcios care include un număr mic de facilităţi, iar cele de care dispune sunt implementate defectuos. Exemplul cel mai elocvent este modulul de gestionare a arhivelor, care de cele mai multe ori a refuzat să funcţioneze sau a dus chiar la blocarea programului.

CONFIGURARE LIMITATĂ

Ca urmare a funcţiilor puţine de care dispune, FileAnt nu oferă nici posibilităţi de configurare pe măsura unui manager de fişiere cu pretenţii. De altfel, nici interfaţa nu dispune de opţiuni de personalizare.

Contact

Producător	OneHundredAngryAnts
Web	www.fileant.com

Detalii

Versiune	2005
Sistem	Windows 98/Me/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (30.00$)

Evaluare generală

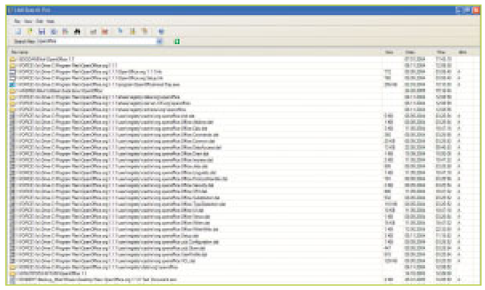
+ modul de vizualizare Pie Chart
+ posibilitatea creării mai multor tab-uri
- funcţii puţine şi implementate defectuos
- instabil

Verdict

★ ★ ☆ ☆ ☆

Utilitar reţea

LAN Search Pro 7.0



Utilitarul de căutare pe care sistemul de operare Windows XP îl include, deşi oferă un grad mulţumitor de funcţionalitate, are şi unele puncte slabe. Este vorba, printre altele, de căutarea în reţea. La acest capitol am avea să-i reproşăm două lucruri: durata exagerat de mare necesară unei căutări şi negăsirea tuturor elementelor care îndeplinesc criteriile alese. Nici Total Commander nu excelează la acest capitol, popularul manager de fişiere neputând realiza căutări decât în interiorul unui calculator legat la reţea, şi nu la nivelul întregii reţele, aşa cum ne-am fi dorit. Din aceste motive, apelarea la un program care are ca unic scop căutarea fişierelor în cadrul unei reţele este cea mai bună soluţie.

FUNCŢII UTILE

LAN Search Pro, în afara faptului că poate realiza căutarea la nivelul întregii reţele incluzând toate calculatoarele legate la aceasta, pune la dispoziţia utilizatorului şi o serie de facilităţi care se pot dovedi deosebit de utile. Dintre acestea, amintim filtrele care stau la baza căutării şi care permit limitarea acesteia doar la anumite directoare sau calculatoare ori căutarea doar a fişierelor care îndeplinesc anumite criterii (dată, dimensiune etc.). Totodată, setările făcute pot fi salvate pentru o utilizare ulterioară.

RAPID

Pe lângă toate aceste funcţii, am remarcat timpul scurt necesar unei căutări complete. În afară de faptul că (spre deosebire de utilitarul din Windows) a găsit toate elementele căutate, în cazul unui proces care, realizat cu aplicaţia din Windows, a durat câteva minute, LAN Search Pro a avut nevoie de mai puţin de un minut.

Contact

Producător	SoftPerfect
Web	www.softperfect.com

Detalii

Versiune	7.0
Sistem	Windows 98/Me/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (39.00$)

Evaluare generală

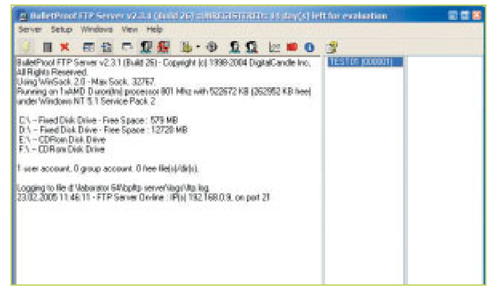
+ căutare rapidă şi completă
+ filtre configurabile
+ căutare în cadrul directoarelor ascunse în mod normal în reţea
+ căutare în serverele FTP care permit acces anonim

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Server FTP

BulletProof FTP Server 2.31



La baza transferului de fişiere prin FTP stau două tipuri de programe: clienţi FTP şi servere FTP. Dacă prima categorie de programe nu reprezintă o necunoscută, mulţi utilizatori apelând la clienţii FTP pentru descărcarea fişierelor, serverele FTP sunt cele care permit accesul clienţilor FTP la fişierele respective.

CONFIGURARE AMĂNUNŢITĂ

BulletProof FTP Server permite crearea rapidă a unui server FTP şi pune la dispoziţia utilizatorilor o mulţime de opţiuni utile pentru configurarea acestuia. Din numărul mare de setări disponibile se remarcă cele de securitate precum criptarea parolelor, alegerea unui anumit port care să permită accesul la server sau numărul maxim de utilizatori care se pot conecta simultan. Programul poate crea automat serverul la pornirea sistemului de operare. Utilizatorii care au acces la Internet din interiorul unei reţele locale pe baza unui IP dinamic vor aprecia în mod deosebit funcţia IP Changes Monitor, care va monitoriza permanent IP-ul şi-l va modifica automat pentru serverul creat. Pe de altă parte, cei care nu au un IP extern propriu îşi vor putea configura serverul foarte uşor cu ajutorul facilităţii IP Watcher, care afişează atât IP-ul intern, cât şi pe cel extern al reţelei locale.

GESTIONAREA CONTURILOR

Utilizatorul poate crea un număr nelimitat de conturi pe baza cărora este permis accesul la server. Conturile create pot fi configurate separat sau pe grupuri de conturi cu setări comune. Fiecare cont creat permite configurarea anumitor aspecte precum datele de logare, directoarele care pot fi accesate şi drepturile pe care utilizatorul conectat le are (scriere sau doar citire) etc.

Contact

Producător	DigitalCandle
Web	www.bpftpserver.com

Detalii

Versiune	2.31
Sistem	Windows 98/Me/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (39.45$)

Evaluare generală

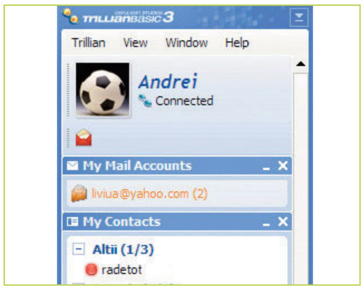
+ creare rapidă a serverului
+ configurare amănunţită a conturilor
+ informaţii în timp real şi control asupra conexiunilor
+ consum redus de resurse

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Mesagerie instant

Trillian 3.1 Basic



Marile rețele de instant messaging ca Yahoo! sau MSN dispun de propriul program prin intermediul căruia se realizează comunicarea. Astfel, pentru a comunica în mai multe astfel de rețele, utilizatorul ar trebui să instaleze câte un program pentru fiecare în parte. Din fericire, există aplicații, cum este și cazul lui Trillian, care ajută la evitarea acestui inconvenient.

TOATE ÎNTR-UNUL

Principalul atu al acestui program îl reprezintă tocmai înglobarea sub aceeași interfață a mai multor rețele de instant messaging. În afară de Yahoo! și MSN, Trillian mai poate fi folosit și pentru a comunica folosind rețelele AIM, ICQ și IRC. Astfel, utilizatorul poate evita instalarea unui program pentru fiecare rețea în care comunică.

CONFIGURARE AMĂNUNȚITĂ

Trillian oferă un control ridicat pentru aproape toate aspectele, de la interfață la modul în care utilizatorul va fi atenționat la primirea mesajelor. O dată cu deschiderea programului se poate realiza conectarea automată la toate rețelele configurate sau numai la cele alese de utilizator. Singura opțiune importantă căreia i-am simțit lipsa a fost posibilitatea de a deveni invizibili pentru anumite persoane, facilitate pusă la dispoziție de Yahoo! Messenger.

Contact	
Producător	Cerulean Studios
Web	www.trillian.cc
Detalii	
Versiune	3.1
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

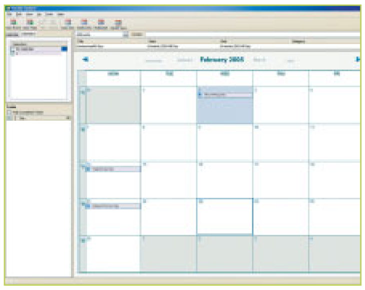
+ comunicarea în cele mai importante rețele
+ configurare amănunțită
- lipsa unei opțiuni de ascundere a statusului real
- conferințele video necesită QuickTime

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Personal Information Manager

Mozilla Sunbird 0.2



Deși a fost anunțat inițial ca un posibil înlocuitor pentru Microsoft Outlook, Sunbird nu este un manager de informații personale în sensul clasic. Programul celor de la Mozilla își limitează utilitatea la un calendar în care pot fi introduse diverse evenimente și activități.

ÎN STADIU DE PROIECT

Chiar dacă versiunea programului ar sugera faptul că Sunbird este un program tânăr care nu a atins deocamdată o primă versiune finală, acesta este de fapt urmașul lui Mozilla Calendar. Deși nu dispune de foarte multe funcții, iar suportul pentru extensii este doar la stadiu de proiect, Mozilla Sunbird poate fi folosit cu succes pentru planificarea activităților și a evenimentelor viitoare. Introducerea și modificarea activităților se fac rapid și fără dificultate, iar apropierea cronologică a unui anumit eveniment poate fi semnalată cu ajutorul unei alarme.

INTERCOLABORARE

Principalul avantaj al utilizării acestui program este intercolaborarea online. Calendarele create pot fi salvate (în format ICS) pe un server de unde pot fi accesate și de alți utilizatori. În plus, Mozilla Sunbird permite afișarea simultană în cadrul aceleiași ferestre a evenimentelor conținute de mai multe calendare.

Contact	
Producător	Mozilla
Web	www.mozilla.org
Detalii	
Versiune	0.2
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

+ intercolaborarea online
+ vizualizarea mai multor calendare simultan
- nu poate fi ștearsă o singură dată din cadrul unui eveniment care se repetă

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Program TV

TVGET 1.0 Beta 6



Pe Internet sunt disponibile mai multe servicii care oferă utilizatorilor, în mod gratuit, grila de programe a posturilor TV, prin intermediul unei aplicații. Din păcate, până acum, utilizatorii din România nu au beneficiat de un astfel de program.

PROGRAMUL TV PE DESKTOP

TVGET este o aplicație care realizează acest lucru pentru posturile românești de televiziune prin intermediul site-ului ww.port.ro. Utilizatorii au la dispoziție programele a 27 de posturi TV pentru săptămâna în curs, săptămâna precedentă și cea care urmează. Dintre opțiunile disponibile, am apreciat posibilitatea alegerii unei culori pentru un anumit tip de program și filtrul de emisiuni care permite afișarea doar a emisiunilor curente și a celor viitoare din cursul unei zile. Deși este doar o variantă de test, programul este stabil, însă există o serie de opțiuni care încă nu pot fi selectate, precum salvarea informațiilor pentru vizualizarea offline sau actualizarea automată a programului.

FUNCȚII UTILE

Cea mai utilă funcție a acestui program este posibilitatea setării unei alarme la începerea unei anumite emisiuni. Deși aparent nu ar avea legătură cu rolul acestui program, posibilitatea expedierii de SMS-uri își dovedește și ea utilitatea.

Contact	
Producător	RAZ
Web	http://razexe.tk
Detalii	
Versiune	1.0 Beta 6
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

+ număr mare de posturi TV
+ posibilitatea setării alarmelor
- lipsa mai multor posibilități de sortare a programelor

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, str. Pușkin 18, București 1.

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

Toyo
cgtoys@hotmail.com



Interesant studiul de personaj, puțin cam dubios contextul. Este bine că încerci și altceva decât randările arhitecturale cu care ne-ai obișnuit, dar imaginea de față este antipatică, chiar dacă realizarea tehnică este lăudabilă.



Denes Istvan
denes_isti@yahoo.com

O imagine lucrată și detaliată, care însă ar mai fi putut fi îmbunătățită până să aibă un aspect "profesionist". O iluminare mai complexă, texturi mai puțin repetitive care să rupă monotonia, ceva de genul acesta ar fi putut îmbunătăți impresia creată de imagine. Mai așteptăm și altceva.





Mihai Leahu
leahu_mh@yahoo.co.uk

Imagini plăcute ochiului, chiar dacă subiectele te duc cu gândul la tablourile kitsch care împodobesc pereţi de cârciumă. Cei care au fost la restaurantul "La Mama" ştiu despre ce este vorba. Dar, în ciuda conţinutului, ele rămân atractive într-un mod bizar.





"Zapp oferă cel mai rapid Internet mobil la nivel naţional, prin Zapp Internet Express"

În dialog cu Zapp despre acoperire, tehnologia CDMA şi terminale



Cuneyt Turktan
Preşedinte
Zapp

XPC: Cum a fost anul 2004 pentru Zapp? Ce obiective aveţi pentru anul 2005?

C.T.: Anul 2004 a fost unul de excepţie pentru Zapp. Încă din prima parte a anului, compania a trecut pe profit operaţional, la mai puţin de doi ani de la lansarea comercială, în condiţiile în care a fost al patrulea operator intrat pe piaţă. În 2004, Zapp aproape şi-a dublat veniturile faţă de anul precedent, ajungând la 93 de milioane de dolari, faţă de 52 de milioane de dolari în 2003.

În anul 2004, am lansat trei terminale noi, Z110, Z710i (primul telefon cu ecran color de la Zapp) şi Z720i (primul telefon Zapp cu cameră digitală încorporată), şi am introdus platforma BREW, care furnizează companiilor de software, producătorilor de echipamente şi operatorilor wireless toate instrumentele necesare pentru a dezvolta şi distribui aplicaţii, configura dispozitive şi crea noi modalităţi de facturare şi plăţi, în timp ce utilizatorii au şansa de a alege singuri numai acele aplicaţii pe care le consideră necesare.

În octombrie, Zapp a introdus pe piaţă Zapp Internet Express, primul serviciu de comunicaţii mobile în bandă largă disponibil la nivel naţional, în Bucureşti şi în oraşele-reşedinţă de judeţ. Serviciul oferă viteze de transfer de până la 2,4Mbps, folosind tehnologia de ultima oră CDMA2000 1xEV-DO.

În anul 2005, ne propunem să continuăm consolidarea poziţiei ocupate pe piaţă prin continuarea extinderii acoperirii şi modernizării reţelei Zapp, precum şi prin lansarea de produse şi servicii inovatoare şi flexibile care să se adreseze cerinţelor dinamice ale pieţei.

XPC: Zapp a obţinut de curând un credit de finanţare în valoare de 94 de milioane de dolari. Care este motivul pentru care aţi apelat la această metodă de finanţare şi cum vor fi folosiţi aceşti bani?

C.T.: Obţinerea unui împrumut de asemenea amploare demonstrează soliditatea şi maturitatea afacerii Zapp, care de acum îşi va putea finanţa singură creşterea. Acest împrumut este cu atât mai important cu cât reprezintă prima finanţare importantă din lume obţinută de la instituţii bancare de către un operator CDMA450.

Obţinerea împrumutului ne permite atingerea obiectivelor pe termen lung prin forţe proprii. Finanţarea va permite Zapp să-şi susţină singură creşterea, atât în ceea ce priveşte extinderea reţelei, cât şi în ceea ce priveşte creşterea numărului de abonaţi.

Zapp va folosi finanţarea în principal pentru dezvoltarea, în continuare, a reţelei, prin mărirea ariei de acoperire şi îmbunătăţirea serviciilor pe care le furnizează. Banii obţinuţi vor fi folosiţi şi pentru plata împrumuturilor de care Zapp a beneficiat pentru procurarea de echipamente de la furnizori precum Lucent Technologies.

XPC: Ce ne puteţi spune despre oferta de Internet a Zapp? Intenţionaţi să extindeţi serviciul Zapp Internet Express şi în alte oraşe în afara celor în care este disponibil acum?

C.T.: Zapp oferă în prezent cel mai rapid Internet mobil la nivel naţional, prin Zapp Internet Express, serviciu bazat pe tehnologia CDMA2000 1xEV-DO. Disponibil în prima fază în Bucureşti şi în toate oraşele-reşedinţă de judeţ din ţară, serviciul va fi extins în funcţie de reacţia pieţei. Zapp Internet Express se bucură deja de un mare succes în rândul clienţilor, vânzările depăşind cu mult prognozele iniţiale. La viteze de transfer de până la 2,4Mbps pentru download şi 153,4Kbps pentru upload, Zapp conduce detaşat în sectorul Internetului mobil, dar concurează cu succes şi ofertele de acces în regim fix (cablu, linii închiriate etc.). Vom utiliza în continuare avantajele tehnologiei CDMA2000 pentru a oferi servicii de voce şi date de ultimă generaţie utilizatorilor din România.

XPC: Zapp lasă uneori impresia unei companii ale cărei servicii sunt orientate în mare parte către mediul de afaceri. Este aceasta o impresie greşită sau prioritatea Zapp o constituie într-adevăr companiile? Ce oferă Zapp pentru celelalte tipuri de utilizatori?

C.T.: Oferta Zapp se adresează clienţilor cu nevoi complexe de comunicare, iar în această categorie intră în principal companiile, şi ele reprezintă ţinta noastră preponderentă. Oferta Zapp este însă una foarte diversă şi nu exclude nici un segment de utilizatori. Mai mult, oferim în plus oricărui abonat, pe lângă voce, servicii mobile de date, disponibile prin orice terminal Zapp, şi am făcut pionierat pe piaţă prin Zapp Share Free, care oferă convorbiri gratuite în interiorul unui grup definit de utilizatori. Ne adresăm în principal utilizatorilor care îşi cunosc nevoile de comunicare şi care au nevoie de cele mai bune şi mai rapide soluţii în domeniu.

> "Obiectivul nostru este de a ajunge în şase luni la o acoperire similară cu nivelul oferit de operatorii GSM."

XPC: Zona de acoperire a Zapp este în continuă creştere. Cât de mare este în acest moment şi în cât timp estimaţi că va ajunge la acelaşi nivel cu acoperirea celorlalte reţele de telefonie mobilă din România?

C.T.: Obiectivul nostru este de a ajunge în şase luni la o acoperire similară cu nivelul oferit de operatorii GSM de pe piaţă. În anul 2004, Zapp a investit peste 50 de milioane de dolari în faza a treia de dezvoltare a reţelei la nivel naţional, care a dus la acoperirea a peste 200 de oraşe din România. Astfel, circa 80% din populaţia ţării are acces la serviciile şi produsele Zapp. Ca urmare a acestui proces, au fost incluse în aria de acoperire Zapp încă 58 de oraşe şi 6 drumuri naţionale. Alte 16 oraşe şi 4 drumuri naţionale au beneficiat de densificări ale reţelei. În anul 2005, vom continua eforturile de extindere a acoperirii, care va creşte de la 70% din teritoriu

și 80% din populație la sfârșitul anului 2004 până la 78% din aria geografică a țării, respectiv 264 de orașe și 90% din populație până în septembrie 2005. În același timp, vom densifica rețeaua pentru a spori calitatea rețelei noastre în toate zonele țării.

XPC: Care sunt avantajele tehnologiei CDMA, folosită de Zapp, față de GSM, preferată de ceilalți operatori din România? Ce ne puteți spune despre CDMA 1xEV-DO?

C.T.: CDMA2000 se distinge de GSM în primul rând printr-o folosire mult mai eficientă a spectrului radio. Tehnologia CDMA funcționează prin conversia vocii în informație digitală, care este transmisă mai apoi ca semnal radio într-o rețea de telefonie mobilă. Folosind un cod unic pentru a identifica fiecare convorbire, CDMA dă posibilitatea mult mai multor persoane să folosească undele radio în același timp – fără zgomot de fond, convorbiri suprapuse sau interferențe. În plus, folosirea CDMA2000 în banda de 450MHz de către Zapp prezintă avantajul acoperirii unei suprafețe mari și a unui număr mare de clienți la, probabil, cel mai scăzut cost dintre tehnologiile aflate pe piață. Frecvența scăzută înseamnă o mărime sporită a celulelor – până la 50-60km –, ceea ce presupune mai puține stații de bază, deci costuri mai mici de implementare.

CDMA2000 1xEV-DO (Evolution Data Optimized) este o treaptă superioară în cadrul platformei CDMA2000, fiind un standard 3G optimizat pentru date. Rata maximă de transfer pentru EV-DO este de 2,4Mbps, iar rata medie este de 300-500kbps, reprezentând echivalentul mobil al unei conexiuni fixe broadband. Primul serviciu comercial 1xEV-DO a fost lansat în ianuarie 2002, de către operatorul sud-coreean SK Telecom, iar în prezent există circa 12 milioane de utilizatori de servicii 1xEV-DO în întreaga lume. EV-DO face parte din familia de tehnologii CDMA, patentată de Qualcomm.

XPC: O altă diferență dintre Zapp și ceilalți operatori de telefonie mobilă o constituie folosirea terminalelor speciale, ce poartă brand-ul Zapp. Ce ne puteți spune despre oferta de telefoane Zapp din acest moment și ce telefoane intenționați să lansați în viitor?

C.T.: Considerăm că în acest moment avem o ofertă echilibrată de terminale, care acoperă toate segmentele pieței.

Am lansat în anul 2004 terminale noi, atât pe segmentul entry-level (Z110), cât și high end (Z710i – primul terminal cu ecran color de la Zapp, Z720i – primul telefon Zapp cu cameră digitală încorporată), și am întărit gama middle prin upgrade-ul software pentru Z510, care acum este compatibil BREW. Oferta de terminale va continua să se diversifice în 2005 cu mai multe terminale, care vor combina elemente moderne de design cu caracteristici tehnice de ultimă oră.

ULTIMA ORĂ

PREMIERĂ SAMSUNG LA CEBIT 2005

Telefonul cu 3GB

Compania Samsung a lansat la ediția de anul acesta a expoziției CeBIT modelul SGH-i300. Terminalul în cauză este primul Smartphone dotat cu un HDD de 3GB. Aceasta după ce, anul trecut, aceeași companie a adus pe piață un model similar care beneficia de 1,5GB. SGH-i300 este primul telefon mobil care dispune de facilitatea Plug&Play Files-to-go. Datorită acesteia noul model poate beneficia de un harddisk mobil care face posibilă transferarea ușoară a fișierelor pe și de pe calculator. Sistemul Scroll-Wheel este o altă facilitate importată din domeniul PC-urilor, care permite localizarea facilă a unui anumit fișier stocat pe generosul spațiu de 3GB. De asemenea, utilizatorii care vor alege să profite de acest spațiu pentru stocarea și ascultarea melodiilor în format digital (sunt recunoscute formatele MP3, WMA, AAC) vor aprecia speakerele stereo cu suport pentru sistemul 3D Sound. Este posibilă și achiziționarea diverselor cântece prin intermediul serviciilor de muzică online, dar și a celor oferite de operatorii mobili.



ERICSSON ÎN EUROPA DE SUD-EST

Premii pentru studenți

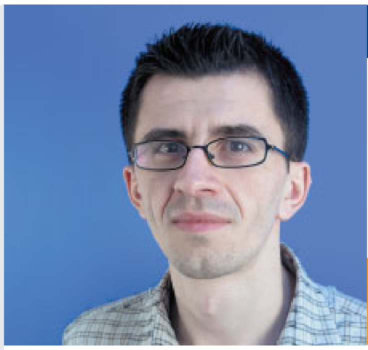
Sub egida "Premiile Ericsson pentru Excelență în Telecomunicații", compania suedeză va premia cele mai bune teze din domeniul telecomunicațiilor din fiecare facultate care are o secție de profil. Pe această cale, Ericsson le oferă studenților premiați ocazia să obțină experiență practică și să intre în contact cu o companie care are peste 100 de ani de activitate și este lider mondial în telecomunicații. Ambele aspecte au o valoare extraordinară pentru debutul fiecărui student în carieră. Procesul de evaluare include constituirea unei comisii, cu reprezentanți din fiecare facultate participantă, comisie formată din cel puțin trei profesori responsabili cu selecția celor mai bune teze ale studenților și absolvenților. Selecția se bazează pe următoarele criterii: relevanța subiectului, originalitatea, calitatea tezei, nota obținută și numărul de lucrări științifice publicate (acolo unde este cazul). Pot participa atât studenți în ani terminali, cât și absolvenți, care vor fi premiați în cadrul unei ceremonii exclusive, ce va avea loc la sfârșitul fiecărui an universitar. Premiile includ – printre altele – un stagiu de șase luni la Ericsson, o vizită a câștigătorilor la sediul Ericsson din România și la sediul central Ericsson din Suedia.

TELEFOANELE MOBILE ÎN PERICOL

Commwarrior - virusul războinic

Commwarrior este un nou virus pentru telefoanele mobile descoperit de compania GECAD. Sunt afectate de acesta telefoanele mobile care dispun de sistemul Symbian Series 60. Conform GECAD, Commwarrior are o capacitate mare de răspândire, putând duce la prima infecție masivă a telefoanelor mobile. Acesta folosește serviciile de mesagerie multimedia (MMS) pentru a infecta un număr mare de terminale. Cu toate acestea, nu este un virus periculos, neafectând în nici un fel datele stocate pe telefonul infectat.

jocuri



Bogdan Bridinel

Viitorul nu este atât de aproape

Şirul de transformări prin care a trecut industria jocurilor nu a ajuns încă la sfârşit.

Îmi amintesc cum, într-un interviu despre DOOM 3, John Carmack declara că se aşteaptă că engine-ul acestuia să rămână competitiv pentru foarte mult timp de atunci înainte. Evoluţia tehnologiei este pe cale să atingă un punct dincolo de care diferenţele vor fi din ce în ce mai greu de sesizat, spunea el, şi nu ne mai putem aştepta la nici o schimbare spectaculoasă în următorii ani. Cu tot respectul pentru o legendă a industriei, vorbea prostii.

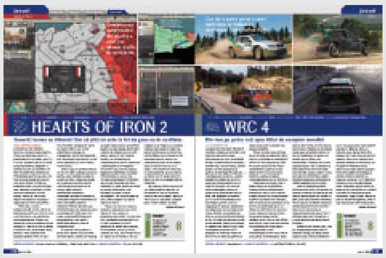
În cadrul ediţiei 2005 a conferinţei anuale a dezvoltatorilor de jocuri, o companie încă necunoscută numită AGEIA a prezentat în premieră un PPU (Physics Processing Unit). Un accelerator fizic dacă vreţi, care îndeplineşte aceleaşi funcţii ca şi un accelerator 3D de pe actuala generaţie de plăci grafice, doar că în domeniul calculelor fizice. Fizica este unul dintre domeniile "fierbinţi" ale lumii jocurilor în acest moment şi nu este de mirare că Ubisoft, Epic şi Sega şi-au anunţat deja suportul pentru noua tehnologie, promiţând că vom putea vedea jocuri care o folosesc încă din acest an. Cu ajutorul PhysX (acesta este numele chip-ului) vor putea fi create niveluri în care fiecare fir de iarbă va fi independent, în care fiecare obiect va putea fi distrus în mod realist, în care apa (sau orice alt fluid) va avea un comportament de o naturaleţe încă neîntâlnită.

Rămâne întrebarea dacă ne vom trezi cu câte o placă pentru fiecare funcţie necesară unui joc (pe când un AI Processing Unit?) şi cu ce se va mai ocupa procesorul în aceste condiţii, dar este clar că noul chip este ceva ce nu va putea fi ignorat şi va avea un impact semnificativ asupra aspectului şi comportamentului viitorului. Oricât am vrea să spunem că aparenţele nu sunt importante, grafica şi toate celelalte elemente care afectează imersiunea au un impact foarte mare asupra noastră.

Vorbind despre grafică, la GDC 2005 a fost, de asemenea, prezentat viitorul engine Unreal, care demonstrează că şi în acest domeniu mai sunt multe de făcut. În afară de iluminare per-pixel, suprafeţe translucide şi alte astfel de trăznăi, noua tehnologie Unreal va avea marele avantaj de a elimina timpii de încărcare, oferind posibilitatea de a crea acelaşi gen de lumi fără bariere, ca cea din Far Cry.

Câteva zvonuri din direcţia consolelor sugerează că şi alte lucruri pe care le considerăm veşnice se pot schimba. Se pare că Nintendo ar avea intenţia de a renunţa la controllerele clasice pentru viitoarea sa consolă, folosind în schimb un touch-screen asemănător cu cel din noua sa consolă portabilă, Nintendo DS. În acelaşi timp, este posibil ca PlayStation 3 să integreze din start o cameră Web ca cea oferită acum de pachetul EyeToy, oferind deci şi el o interfaţă alternativă.

Luna trecută am început cu referinţă cinemaografică şi, cu riscul de a fi acuzat de snobism, o să includ şi acum una. Metropolis este un film din 1927 despre posibilele efecte ale separării între clasele sociale, una dintre primele apariţii care au justificat titlul de cea de a şaptea artă pentru cinematografie. Totuşi, la câteva zeci de ani de la apariţie este foarte greu de urmărit, pentru că este un film mut, alb-negru şi construit în ritmul lent al unor vremuri demult apuse. Similar, jocurile din ziua de azi au ajuns la stadiul în care pot impresiona în cel mai profund mod, dar nu la un stadiu în care să poată să reziste trecerii timpului. Orice am crede despre evoluţia deja destul de îndelungată a jocurilor, ea nu a ajuns încă nici măcar aproape de final. Viitorul ne mai rezervă cu siguranţă o mulţime de alte progrese pe care nici măcar nu le putem prevede acum.



ULTIMA ORĂ
NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

GAME DEVELOPERS CONFERENCE
Industria se întruneşte

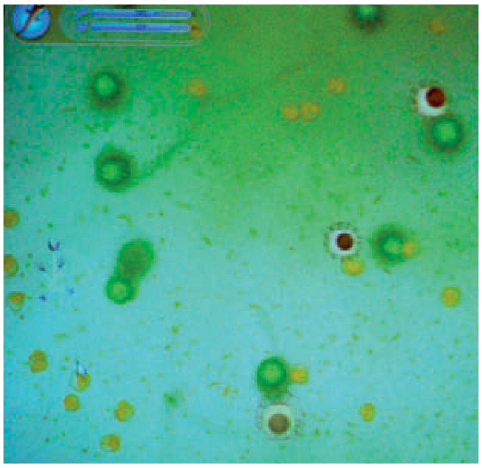
În luna martie a fiecărui an, San Francisco este gazda Game Developers Conference, manifestare ce adună circa 10.000 de oameni care îşi aduc, fiecare, contribuţia la existenţa şi dezvoltarea industriei jocurilor. Deşi nu atât de mare ca E3, acest eveniment este un motiv pentru dezvăluirea detaliilor despre unele proiecte, anunţarea unor titluri noi, în general pentru schimbul de idei între profesionişti ai industriei jocurilor.



Anul acesta, noutăţile majore au venit din zona mult discutatelor console de nouă generaţie. Astfel, Microsoft a ridicat un colţ al vălului ce acoperă XBOX 2 (sau XBOX Next, sau XBOX 360, încă nu a fost botezat oficial), arătând că noua consolă va mări rezoluţiile HDTV, va folosi tehnologia wireless şi va veni dotată cu XBOX Live.

De cealaltă parte, Nintendo a discutat despre tehnologia Dual Screen (DS) şi a dat detalii despre Revolution, succesorul actualului GameCube. Nici Sony nu s-a lăsat mai prejos, consola PlayStation Portable (PSP) fiind disponibilă pentru teste, pe când PS3 a fost lăsată mai în umbră.

Totuşi, au venit câteva noutăţi şi din zona PC-ului, nu neapărat jocuri, cât anunţuri destul de şocante, ca achiziţionarea Creative Assembly de către SEGA. Impresionantă a fost demonstraţia versiunii 3.0 a motorului Unreal, o tehnologie capabilă să redea simultan sute de obiecte cu un model fizic incredibil de realist. Cel mai important anunţ al unui titlu propriu-zis a venit din partea lui Will Wright (creatorul The Sims), care a declarat că lucrează la Spore, un joc ce va permite controlul unei forme de viaţă de la un organism monocelular până la dominarea unei întregi galaxii.



Ca o ciudăţenie de final, un foarte original concurs s-a ţinut între acelaşi Will Wright şi Peter Molyneux, aceştia fiind provocaţi să vină cu ideea unui joc bazat pe viaţa singuraticei poete Emily Dickinson.

Wright a câştigat cu un concept numit "USB Emily Dickinson", un fel de variantă virtuală a poetei care ar apărea similar enervantei agrafe din pachetul MS Word pentru a interacţiona cu jucătorul şi a dezvolta o relaţie complexă cu acesta. Se pare că viaţa virtuală este o adevărată obsesie pentru Wright.

Deşi nu foarte plină de noutăţi pentru partea de PC, GDC este o prefigurare importantă pentru expoziţia E3, care se va desfăşura între 17 şi 20 mai în Los Angeles.

EIDOS LA FINAL
Bătaie pentru Hitman şi Lara Croft

Problemele financiare de la Eidos nu mai sunt demult o noutate în sânul industriei. Iar câştigurile au fost mult prea slabe ca să fie de un real ajutor în redresare, astfel că s-a ajuns la soluţia finală: vânzarea companiei. Iar oferte au venit din două părţi. Întâi de la Elevation Partners, firmă fără nici o legătură cu jocurile, cu excepţia faptului că a fost fondată de John Riccitiello, fostul preşedinte Electronic Arts.

O conexiune cu divertismentul există totuşi, pentru că printre partenerii Elevation se numără şi vocalul de la U2, Paul Hewson, cunoscut mai bine sub numele de scenă Bono. Oferta Elevation, de 71 milioane de lire sterline a fost contracarată şi mărită la 76 milioane de lire sterline de SCi, marele rival al Eidos. Şi dacă SCi reuşeşte, va deveni cel mai mare publisher britanic, cu o influenţă imposibil de neglijat pe piaţa mondială. Apele sunt însă tulburi în continuare la Eidos, comitetul director al companiei analizând cele două oferte.

Eidos nu are de ales şi trebuie să accepte una dintre cele două propuneri, pentru că înţelegerea financiară încheiată cu creditorul (care se întâmplă să fie Banca Regală a Scoţiei) obliga la găsirea unui cumpărător până pe 25 martie. În caz contrar, compania ar fi desfiinţată şi bunurile ei vândute pentru acoperirea datoriilor. Indiferent de cumpărător, vrem un joc care să aibă ca personaje principale cuplul Hitman-Lara.



MARVEL VS CITY OF HEROES

NCsoft câştigă parţial procesul

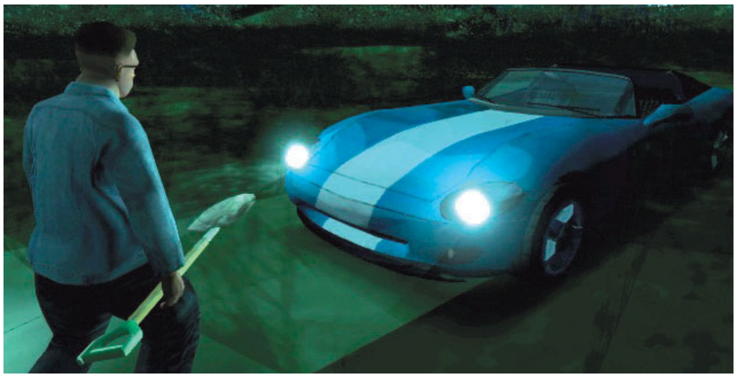
Se pare că pe meleagurile americane justiţia chiar există şi, chiar dacă te cheamă Marvel şi deţii un imperiu al benzilor desenate, nu eşti deasupra legii. Procesul intentat de Marvel contra NCsoft şi Cryptic Studios (publisher-ul şi respectiv producătorul MMORPG-ului City of Heroes) a fost pe jumătate câştigat de NCsoft. Mare parte din acuzaţii, legate de încălcarea legii dreptului de autor de către jucători prin crearea de personaje identice cu eroii Marvel, au fost respinse definitiv. Judecătorul a considerat că o parte din acuzaţiile şi dovezile aduse de Marvel erau false, fiind create nu de jucători, ci chiar de Marvel. Astfel, uneltele din joc folosite pentru realizarea personajelor nu sunt considerate obiect de încălcare a legii dreptului de autor. De altfel, în termenii legislaţiei americane, NCsoft înaintase deja o moţiune de respingere a procesului pe motiv că, dacă uneltele pentru crearea personajelor sunt ilegale, atunci şi creionul sau alte instrumente similare ar fi la fel de ilegale. Oricât ar părea de rizibil, dacă Marvel ar câştiga procesul, implicaţiile ar fi mult mai mari: s-ar crea un precedent ce ar afecta numeroase alte jocuri ce utilizează eroi personalizaţi, seria The Sims fiind doar un exemplu.



VIOLENŢĂ ÎN JOCURI

Producătorii ar putea fi trimişi după gratii

Un subiect controversat, discutat din ce în ce mai mult în afara industriei jocurilor, este violenţa aproape omniprezentă pe monitoarele PC-urilor. Iar în Statele Unite, problema este luată foarte în serios. Dovadă este propunerea de lege care i-ar face vinovaţi pe vânzători şi pe producători de rănirea sau uciderea din culpă comisă de o persoană sub 17 ani, dacă jocul incriminat a reprezentat un factor în crearea condiţiilor care au ajutat sau încurajat răufăcătorul. Deşi deocamdată departe de a deveni lege, propunerea este susţinută de avocatul antijocuri Jack Thompson şi nu poate fi ignorată, mai ales că în ultima vreme au fost destule cazuri de crime violente ai căror autori au declarat că s-au inspirat din diferite jocuri video (GTA fiind cel mai des menţionat). Totuşi, legătura dintre jocurile violente şi criminalitatea reală este doar presupusă şi, oricum, conform legislaţiei, vânzarea către minori a titlurilor cu rating-ul M (Mature) este interzisă, deci, dacă vânzătorii ar putea fi incriminaţi în anumite situaţii, despre producători nu se poate spune că ar putea avea vreo vină.



RĂZBOI TOTAL

SEGA cumpără Creative Assembly

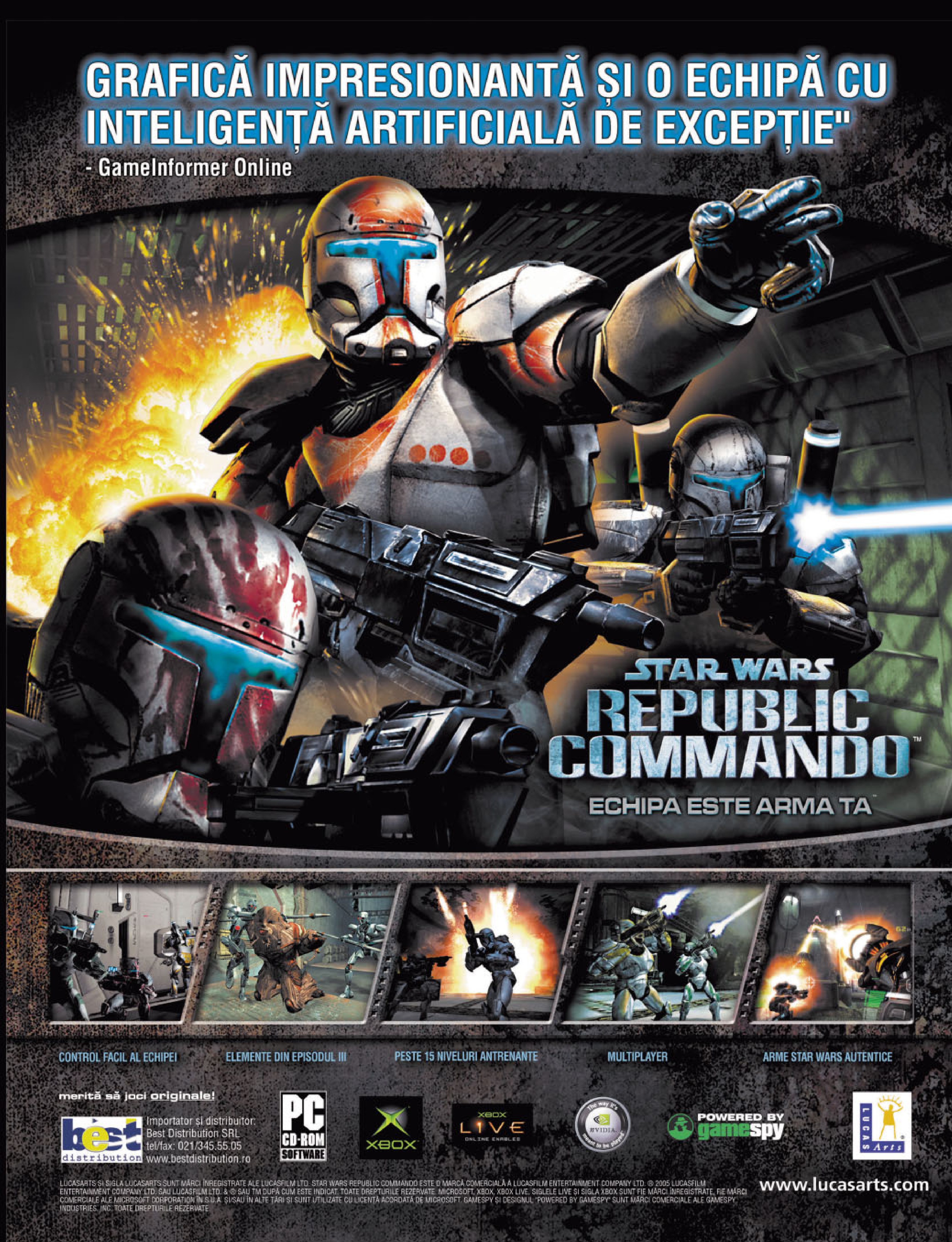
Fanii seriei Total War ar putea avea motive de îngrijorare, pentru că SEGA Europa a decis că doar activitatea de publishing pe bătrânul continent nu îi mai ajunge. Prima achiziţie este Creative Assembly, studioul care realizează cunoscuta serie de strategie Total War, obţinut la un preţ destul de rezonabil, de doar 30 de milioane de dolari. Oricum, SEGA urma să publice Spartan: Total Warrior, titlu realizat de CA doar pentru console (printre altele, domeniul favorit al SEGA). Pe de altă parte, SEGA are o reputaţie bună în ceea ce priveşte colaborarea cu studiourile ale căror jocuri le publică, iar seria Total War a avut un succes considerabil pe PC, deci nu prea avem motive să fim îngrijoraţi. Noua achiziţie pare mai curând o demonstraţie a faptului că SEGA doreşte să îşi sporească veniturile în Europa şi pe PC. Anul trecut, compania japoneză a devenit publisher atât pentru Team 17 (Worms), cât şi pentru SI Games (Football Manager).

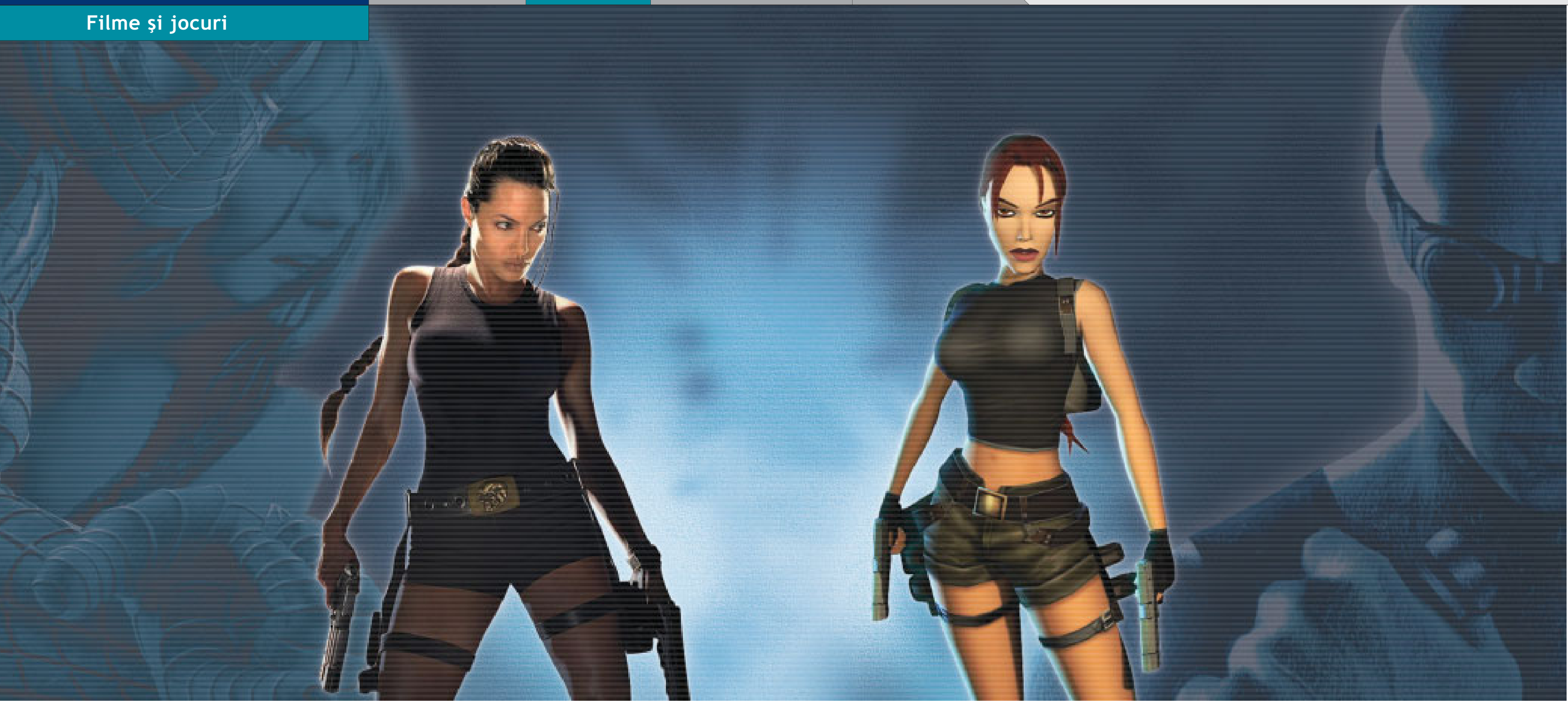
MICROSOFT PORTEAZĂ

Fable apare şi pe PC

Povestea de succes de pe XBOX care a vândut circa 1,4 milioane de copii a determinat Microsoft să încerce din nou apele pe PC, mai ales că Dungeon Siege 2 mai are un pic până să apară. Fable: The Lost Chapters, după noul său nume, va fi o versiune optimizată pentru PC şi va adăuga conţinut în plus faţă de versiunea de XBOX. Fiind un RPG cu final deschis, comportamentul personajului pe care îl veţi creşte va influenţa mediul din joc, iar aspectul i se va schimba în funcţie de acţiunile bune sau rele (partea întunecată a Forţei, cineva?). Nu vor lipsi nici monştrii, vrăjile, armele create special pentru PC, alături de opţiuni în plus pentru personalizarea eroului principal.




GRAFICĂ IMPRESIONANTĂ ȘI O ECHIPĂ CU INTELIGENȚĂ ARTIFICIALĂ DE EXCEPȚIE"
- GameInformer Online
STAR WARS
REPUBLIC COMMANDO™
ECHIPA ESTE ARMA TA™
CONTROL FACIL AL ECHIPEI
ELEMENTE DIN EPISODUL III
PESTE 15 NIVELURI ANTRENANTE
MULTIPLAYER
ARME STAR WARS AUTENTICE
merită să joci originale!
Importator și distribuitor:
Best Distribution SRL
tel/fax: 021/345.55.05
www.bestdistribution.ro
PC CD-ROM SOFTWARE
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
POWERED BY gamespy
www.lucasarts.com
LUCASARTS ȘI SIGLA LUCASARTS SUNT MĂRCI ÎNREGISTRATE ALE LUCASFILM LTD. STAR WARS REPUBLIC COMMANDO ESTE O MARCĂ COMERCIALĂ A LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. © 2005 LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. SAU LUCASFILM LTD. & ® SAU TM DUPĂ CUM ESTE INDICAT. TOATE DREPTURILE REZERVATE. MICROSOFT, XBOX, XBOX LIVE, SIGLELE LIVE ȘI SIGLA XBOX SUNT FIE MĂRCI ÎNREGISTRATE, FIE MĂRCI COMERCIALE ALE MICROSOFT CORPORATION ÎN S.U.A. ȘI/SAU ÎN ALTE ȚĂRI ȘI SUNT UTILIZATE CU LICENȚĂ ACORDATĂ DE MICROSOFT. GAMESPY ȘI DESIGNUL "POWERED BY GAMESPY" SUNT MĂRCI COMERCIALE ALE GAMESPY INDUSTRIES, INC. TOATE DREPTURILE REZERVATE.



FILME ŞI JOCURI
O LEGĂTURĂ PRIMEJDIOASĂ

Nici filmele bazate pe jocuri nici jocurile bazate pe filme nu au un trecut impresionant, dar ele continuă să apară. Pentru câteva idei despre ce ar putea să le facă mai bune, citiţi mai departe.

PENTRU CEVA ATÂT DE BOLNAV ÎNCĂ DIN START şi atât de plin de probleme de-a lungul istoriei sale, legătura dintre filme şi jocuri a rezistat surprinzător de mult, probabil din cauza inerţiei şi a încrederii oarbe în anumite reţete, în ciuda evidenţei care demonstra contrariul. Însă povestea pare în sfârşit să ia o nouă turnură. Orice v-ar face să credeţi obstinaţia cu care producătorii de jocuri achiziţionează licenţe de film şi, mai nou, reprezentanţii industriei cinematografice caută subiecte de joc pentru a le ecraniza, aceste legături nu au garantat niciodată succesul. Ba chiar în foarte multe cazuri au produs dezastre care ar fi trebuit să-i avertizeze şi pe alţii.

În cele din urmă, realitatea a început să fie conştientizată şi de puterile oculte care conduc lumea divertismentului, fiind de aşteptat ca atitudinea lor să se schimbe subtil în viitorul apropiat. Deja se poate observa mai multă atenţie în selectarea licenţelor cu potenţial şi în stabilirea sumelor care trebuie plătite pentru aceste licenţe, deşi încă putem vedea destule exemple de alegeri complet neinspirate. După ce filmele au eşuat lamentabil la box office, jocurile Catwoman şi Alexander nu aveau nici o şansă să mai aibă vreun fel de impact, iar faptul că au fost şi foarte slabe cu siguranţă că nu le-a ajutat cu nimic.

Aşa că ne-am hotărât să ajutăm la iuţirea procesului. Am creat o listă de reguli care explică limpede şi pe înţelesul tuturor ce merge şi ce nu merge, cum se face un joc de succes şi cum te împuşti singur în picior, cu un glonţ de zece milioane de dolari. Probabil că nici un producător de jocuri sau de filme nu va vedea vreodată această listă, dar ne rămâne plăcerea de a ne crede mai inteligenţi decât ei. Şi speranţa că veţi găsi interesantă mica noastră listă. Am împărţit-o în două, o parte despre jocurile bazate pe filme şi o alta despre reversul medaliei, fiecare cu suficiente exemple încât, sperăm, să aflaţi destule lucruri noi pe parcursul lecturii.

JOCURI BAZATE PE FILME

Aceasta a fost ideea originală, aceea de a produce filme pornind de la jocuri apărând mult mai târziu şi fiind pentru mult mai mult timp considerată dubioasă. A părut că funcţionează ireproşabil mult timp, măcar din punctul de vedere al vânzărilor dacă nu şi din punctul de vedere al succesului de critică, dar la o privire mai atentă se poate observa că doar o mână de jocuri bazată pe filme reuşeşte, pe când celelalte se dovedesc eşecuri costisitoare. Haideţi să vedem de ce.

Regula 1
Joc mediocru/bun + licenţă bună = succes

Cea mai (aparent) banală şi greu de înţeles dintre regulile noastre. Pe deasupra, cea de la care a pornit totul. Printre primele jocuri care au



➲ **Nici măcar frumuseţea lui Halle Berry nu a putut convinge oamenii să joace Catwoman.**

demonstrat valabilitatea acestei idei a fost Ghostbusters, care a beneficiat atât de popularitatea uriaşă printre copii a filmului cu acelaşi nume, cât şi de calităţile de designer ale lui David Crane, membru fondator al Activision şi creator al seriei Pitfall!. Pentru o apariţie a anului 1984, Ghostbusters avea destule idei inovatoare. Jucătorul putea să-şi cumpere o maşină (folosită pentru deplasarea prin oraş) şi diverse obiecte de echipament, pentru a pleca apoi în căutarea de fantome. Calitatea a variat mult de la o versiune la alta, cea de Spectrum fiind considerată cea mai slabă, dar vânzările au fost excelente şi au creat o tendinţă care avea să



➲ **Ghostbusters, unul dintre primele jocuri bazate pe filme care s-au bucurat de succes comercial.**

se propage până în ziua de azi. Exemple pozitive de dată mai recentă sunt Spiderman 2 (versiunea pentru console, din păcate cea pentru PC a fost o diversiune jalnică) şi câteva dintre apariţiile bazate pe universul Lord of The Rings, ca Return of the King sau Battle for Middle Earth.

Două lucruri par să nu fi înţeles mulţi producători. În primul rând, că este nevoie de un joc decent. Nu neapărat ceva fantastic, dar ceva care să nu jignească inteligenţa cumpărătorilor nu ar strica, pentru că altfel nici măcar o licenţă cu potenţial bun, ca cea pentru The Hulk, nu poate ajuta la nimic.

Partea a doua este mai delicată, pentru că este foarte greu să prevezi ce filme vor avea succes cu un an înainte ca ele să apară. Filmul şi jocul apar de obicei în acelaşi timp, deci realizatorii celui de-al doilea nu vor afla cât de bun este primul decât atunci când va fi prea târziu. Ca să revin la un exemplu anterior, cine şi-ar fi imaginat cum o să transforme Oliver Stone povestea lui Alexandru cel Mare într-o telenovelă cu personaje plângăcioase şi accente ridicole? Alexander (filmul) a fost unul dintre cele mai improbabile eşecuri ale ultimilor ani şi este destul de greu să-i acuzi pe cei de la Ubisoft pentru ideea atât de evidentă de a-l transforma într-un joc de strategie. Însă pentru calitatea jocului nu putem să-i iertăm, aşa că în cele din urmă soarta acestuia este meritată.



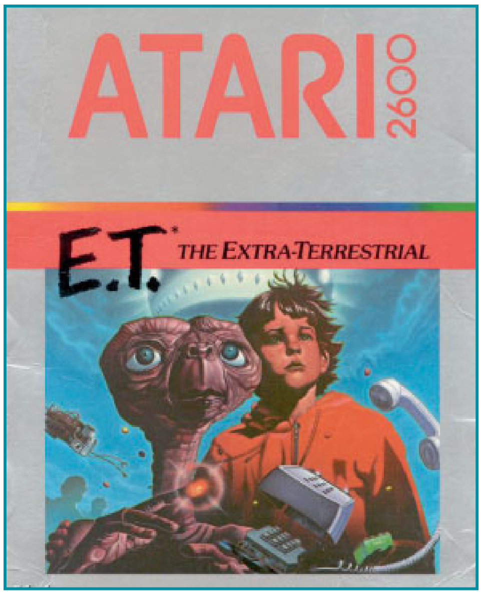
➲ **Alexander arată destul de bine ocazional, dar ca jucabilitate nu a putut să impresioneze pe nimeni.**

Regula 2
Joc oribil + licenţă costisitoare = faliment

Pare evident, nu? La fel ca şi regula de mai devreme, nu pare să ceară o inteligenţă de nivelul celei a lui Einstein, dar istoria a dovedit că nu există greşeli atât de stupide încât să nu fie făcute de nimeni.

Păcatul originar în această privinţă l-a comis ET. Extraterestrul simpatic al lui Steven Spielberg a provocat prăbuşirea companiei care practic a inventat industria jocurilor, ce-i drept, alături de alte erori comise de conducătorii acesteia.

Licenţa pentru E.T. a costat nici mai mult nici mai puţin de 20 milioane de dolari, o sumă absurdă nu numai pentru anul 1983, dar chiar şi perioada actuală. Se estimează că licenţa Matrix a costat 10 milioane de dolari şi nici măcar în acest caz profiturile nu au impresionat pe nimeni, deci vă puteţi da seama cât de nejustificat a fost optimismul celor de la Atari la momentul respectiv. Culmea este că nu doar aşa au aruncat o mulţime de bani. S-au şi grăbit să manufactureze



➲ **Coperta este cel mai bun lucru din jocul E.T., ceea ce spune multe despre calitatea lui.**

un număr enorm de copii ale jocului, un număr, din câte se pare, mai mare chiar decât numărul de console Atari 2600 (pentru care a fost produs) existente la momentul respectiv. Una dintre legendele cele mai disputate ale industriei spune că toate copiile nevândute au fost aruncate undeva în deşert, într-o uriaşă groapă comună. Nimeni nu a găsit încă acest El Dorado digital, dar nici nu există foarte multe motive pentru a-l căuta, pentru că jocul E.T. nu are decât o valoare sentimentală şi încă una negativă.

Bineînţeles, proporţiile dezastrului au fost amplificate şi de incapacitatea jocului de a încânta chiar şi cei mai obsedaţi fani ai lui ET. Pentru a-i maximiza potenţialul comercial, şefii Atari au decis ca jocul să fie lansat de sărbători, deşi asta înseamnă că programatorul Howard Scott Warshaw nu a avut la dispoziţie decât opt săptămâni pentru a-l realiza. Pe atunci lucrurile erau mai simple decât astăzi, dar nici chiar aşa. Warshaw, un creator de jocuri considerat destul de capabil, ar fi avut nevoie măcar de un timp dublu pentru a obţine ceva decent, însă nu i s-a acordat nici o şansă. Este fascinant cât de des a fost repetată această eroare de-a lungul timpului, de publisherii care au considerat că este mai important ca un joc să apară la o anumită dată decât într-o anumită stare, deşi încă din era Atari ideea s-a dovedit catastrofală. Jocul E.T. a marcat o perioadă plină de pierderi pentru Atari şi compania mamă Warner Comunications, aceasta fiind în cele din urmă nevoită să renunţe la divizia de jocuri. Atari, mai mult ca marcă decât ca firmă reală, s-a plimbat apoi între diverşi proprietari până a ajuns în posesia francezilor de la Infogrames, care au decis să-i adopte numele pentru că era mai cunoscut. Ironic, noul Atari este la rândul său un publisher fără nici o pasiune pentru prelungirea timpului de dezvoltare în funcţie de necesităţi.

Regula 3
Joc neconstrâns de licenţă + producător serios = succes

O formulă care s-a dovedit susceptibilă la excepţii de-a lungul timpului, dar una de care trebuie ţinut cont. Este evident că majoritatea covârşitoare a jocurilor bune bazate pe filme au fost cele care doar au folosit licenţa şi câteva idei din film, dar nu au încercat să urmeze cu exactitate evenimentele din acesta sau să apară în aceeaşi zi.

Universul Star Wars este cel pe care s-au încercat toate formulele imaginabile şi în care regula noastră şi-a dovedit cel mai bine valabilitatea. Cele mai bune jocuri Star Wars? Cele din seriile Dark Forces, Knights of the Old Republic, X-Wing/Tie Fighter. Cele mai proaste? Phantom Menace, bazat pe episodul unu, Flight of the Falcon, realizat pentru Game Boy Advance de o companie care a mai produs, printre altele, şi un joc Army Men, sperăm că înţelegeţi aluzia.

Chiar şi în cazurile în care au existat anumite constrângeri, o cercetare atentă a circumstanţelor demonstrează că s-au depus eforturi speciale pentru a elimina inconvenienţele cauzate de ele. Chronicles of Riddick a fost programat să apară cam în acelaşi timp cu filmul, dar lucrul la el a început foarte devreme, pentru că nici nu a fost nevoie să se aştepte finalizarea scenariului pentru film. Povestea se petrece în altă perioadă temporală şi nu are nici o legătură cu cea de pe marele ecran. Demnă de remarcat în acest caz este şi contribuţia lui Vin Diesel, care este pasionat de jocuri şi a depus multe eforturi pentru a se asigura că jocul este unul serios. Faptul că s-a insistat pe calitate a salvat



➲ **Chronicles of Riddick, un exemplu de joc bazat pe un film făcut bine şi foarte apreciat.**



➲ Alien vs Predator a fost alt titlu inspirat din cinematografie, dar neconstrâns de nimic.

deci un joc ce putea foarte uşor să eşueze, dat fiind că filmul nu a prea fost vizionat în cinematografe şi a ajuns să obţină profit abia prin intermediul versiunii pe DVD.

Un alt exemplu interesant este Blade Runner, realizat de Westwood la aproape 15 ani după apariţia filmului cu acelaşi nume. Evident că nu s-a pus problema unei presiuni temporale, la fel cum nu se putea considera că licenţa mai avea vreo valoare în acel moment. Cei de la Westwood au fost pur şi simplu interesaţi de subiectul filmului şi au dorit să ofere propria lor perspectivă asupra acestuia. Impresionant ca grafică, cu o poveste care reproduce perfect atmosfera apăsătoare a filmului, Blade Runner a intrat în panoplia celor mai bune jocuri de aventură realizate de-a lungul timpului, deşi nu are aceeaşi structură bazată pe puzzle-uri aiuristice, ca Myst sau Monkey Island. Este interesant de remarcat că Electronic Arts pare să fi ajuns de curând la concluzia că ideea celor de la Westwood nu a fost una rea, pentru că pregătesc şi ei în această perioadă câteva jocuri pornind de la filme vechi. Un nou titlu inspirat de James Bond 007: GoldenEye a apărut deja pe console şi a dezamăgit, dar a mai fost confirmat Godfather, bazat pe trilogia lui Francis Ford Coppola.

Regula 4
Joc prost + licenţă nevadabilă = pierdere de timp şi bani

Această regulă este practic reciproca primeia, la rândul său valabilă.

Problemele sunt cauzate de un cerc vicios. Dacă o licenţă nu este considerată foarte productivă, proiectului i se acordă puţin timp şi bani, deci jocul va sfârşi prost. În aceste condiţii, nici vânzările nu au cum să strălucească, iar investiţia, chiar dacă este mai mică în cazul licenţelor mai puţin valoroase, nu este recuperată. Asta s-a întâmplat în cazul lui GoldenEye: Rogue Agent, menţionat mai sus. La scurt timp după apariţia jocului, câţiva dintre membrii echipei care a lucrat la el nu s-au putut abţine şi şi-au vărsat pe diverse forumuri frustrarea şi amărăciunea faţă de modul de desfăşurare al proiectului. Deşi termenul limită nu era fixat de nici un factor exterior (filmul GoldenEye a apărut în 1995), el a fost impus cu stricteţe şi pentru a-l atinge a fost nevoie să se renunţe la o mulţime de idei incluse în planul iniţial. Cui i s-a părut că în acest fel se va putea obţine un mare succes comercial, este greu de spus. Dar este clar că s-a înşelat, la fel ca şi conducătorii Atari cu mai bine de douăzeci de ani în urmă.

Rezolvarea ar putea avea două forme. Prima, renunţarea la a mai face un joc pentru fiecare film care apare. Cazurile în care pur şi simplu nu merită efortul nu ar trebui să fie atât de identificat, singurele dificultăţi putându-le crea filmele aparent promiţătoare, dar în final eşuate, ca Alexander. În cazul lui Catwoman însă nu ar fi trebuit să existe nici o discuţie. Încă de la primele imagini cu Halle Berry într-un costum penibil era clar că filmul va avea mari difcultăţi în a fi luat în serios şi nu are nici o şansă de a şoca box office-ul. Dar EA s-a aruncat în horă oricum.

Cealaltă soluţie ar fi, evident, realizarea de jocuri bune. Din ce în ce mai des avem senzaţia că marii publisheri nu consideră calitatea jocurilor un factor determinant pentru succes,



➲ GoldenEye: Rogue Agent a apărut doar pe console, dar nu putem spune că îl regretăm.

însă Chronichles of Riddick a demonstrat că un joc se poate vinde bine prin sine însuşi, chiar dacă porneşte de la un film nepopular. Reprezentativă pentru această atitudine este o declaraţie recentă a lui Larry Probst de la EA, a cărui explicaţie pentru scăderea dramatică a veniturilor companiei în ultimul trimestru a fost concurenţa foarte serioasă creată de Halo 2, GTA: San Andreas, World of Warcraft şi alte apariţii recente. În alte cuvinte, "ne pare rău, n-am crezut că jocurile bune se vând mai bine ca jocurile proaste". Ei bine, uite că uneori mai există dreptate pe lume!

Regula 5
Tactică ieftină: jocuri pentru părinţi

Este foarte simplu. Aproape ca şi cum ai trişa la un joc. Copiii nu îşi cumpără singuri jocurile, iar părinţii lor de cele mai multe ori nu se pricep, aşa că achiziţionează cel mai cunoscut joc de pe raft. Acest amănunt a contribuit mult la succesul jocurilor Harry Potter şi mai recent la cel al jocurilor The Incredibles sau Finding Nemo. Mai repede ca oricând, ajungem la concluzie: cu un film animat nu ai cum să dai greş. Pentru noi, jucătorii mai serioşi însă, rămâne şi avertismentul că un joc pornit de la film animat nu va fi



➲ Jocul The Incredibles a reuşit să se vândă în peste 1.500.000 de exemplare.

niciodată luat foarte mult în serios de producătorii săi şi va fi întotdeauna adresat copiilor sau, mai corect spus, părinţilor.

FILME BAZATE PE JOCURI

Ce idee proastă! Dacă am vrea să reducem totul la o regulă, aceasta ar fi "filmele bazate pe jocuri nu ar trebui să existe". Dar, ca să nu simplificăm excesiv, o să luăm lucrurile pe rând.

Regula 1
Joc fără intrigă = film stupid

Atunci când vine vorba despre filme bazate pe jocuri întotdeauna ne vin în gând nume ca Max Payne, Thief, Monkey Island sau, de ce nu, Starcraft. Jocuri cu o intrigă elaborată şi stufoasă, din care se poate extrage ceva pentru a se reface în forma unui film. Dar ce jocuri au fost



➲ Super Mario Brothers, filmul. Nu putem înţelege cum cineva a crezut că este o idee bună.

preferate în realitate? Streetfighter, Mortal Kombat, DOOM şi, culmea culmilor, Super Mario Brothers! În momentul în care trebuie să faci un film despre un instalator care se bate cu broaşte ţestoase şi colectează monede, oricine se aşteaptă să obţii ceva decent este de o inconştienţă impardonabilă.



➲ **Final Fantasy: The Spirits Within a fost un film mai reuşit ca altele, dar nu cu adevărat extraordinar.**

Din păcate, nici cele câteva eforturi care păreau să aibă mai multe şanse nu au reuşit. Cu o poveste deja destul de dezvoltată şi o idee atrăgătoare (nave luptându-se în spaţiu), Wing Commander părea una dintre alegerile ideale, dar bugetul mic, actorii de mâna a treia şi scenariul de-a dreptul penibil l-au ucis din faşă.

Final Fantasy: The Spirits Within a fost un eşec şi mai ciudat. În loc să prezinte o lume fantastică, asemănătoare cu cele în care au loc jocurile Final Fantasy, povestea filmului are loc pe Pământ, este lentă, banală şi dezgustător de moralizatoare. Păcat de calitatea fără precedent a animaţiei 3D.

Concluzia ar fi că nu este suficient un joc cu o poveste bogată şi interesantă, este nevoie şi ca scenaristul filmului să poată crea ceva măcar la acelaşi nivel (ceea ce, trebuie să spunem, este oricum jalnic; foarte puţine jocuri au o poveste care să facă faţă într-un roman sau măcar pe marele ecran).

Regula 2
Uwe Boll trebuie să dispară

Ne pare rău, dar dacă dorim ca lumea noastră să devină una mai curată şi mai sănătoasă, va fi nevoie să şi măturăm câteva gunoaie. Regizorul german Uwe Boll este fără nici o speranţă pe primul loc în clasamentul concurenţilor pentru această dezonoare, în urma eforturilor sale susţinute de a distruge ultima fărâmă de umanitate din spectatorii filmelor sale.

Cel mai nou film al lui Boll, Alone in the Dark, a fost gratulat cu descrieri de genul "cu nimic mai bun decât orice aţi alege legaţi la ochi, chiar dacă aţi nimeri în faţa unui coş de gunoi", "atât de prost încât singurul lucru de groază în el este ideea că ar putea să existe ceva chiar mai prost de atât", "de o idioţenie supremă" sau "atât de inept în orice privinţă încât ne întrebăm de ce nu a fost lansat direct pe video sau, mai bine, aruncat direct la coş". Cu ura strânsă din cele câteva articole despre film pe care le-am citit am putea să producem mai multă energie decât o centrală atomică într-un an.

Şi povestea nu se încheie aici. Somethingawful.com, un site pe care oricând se poate găsi un articol bun despre ura faţă de cineva, a dezvăluit povestea primilor scenarişti care au încercat să creeze povestea filmului Alone in the Dark. Eforturile acestora de a crea teroarea prin mijloace psihologice, adaptate la bugetul redus al filmului şi la această epocă în care nu mai suntem impresionaţi de monştri cu gheare şi colţi, au fost distruse de cerinţele stranii ale lui Boll. Acesta dorea mai mulţi monştri, mai multe cadavre, un erou mai ciudat, curse de maşini şi tot felul de alte trăznăi care au făcut ca în cele din urmă echipa de scenarişti să renunţe şi să îl lase să se descurce pe cont propriu.



➲ **Jocurile Alone in the Dark meritau omagiate de un film mai bun. Sau măcar lăsate în pace.**

Cu adevărat teribil este că Uwe Boll a terminat deja un nou film, bazat pe BloodRayne, şi urmează să producă Far Cry şi Hunter: The Reckoning. Cine este dispus să îl finanţeze în continuare, după eşecurile brutale care au fost House of the Dead şi Alone in the Dark, rămâne un mister. Dar sperăm ca odată şi odată chinul să se sfârşească.

Regula 3
Femei frumoase şi kung-fu

Suntem atât de drăguţi încât ne-am hotărt să oferim şi reţete simple pentru succes. OK, vă este imposibil să faceţi un film bun. Atunci renunţaţi la acest ţel, dar încercaţi măcar să creaţi ceva ce poate fi urmărit, prin una din cele două metode simple menţionate mai sus.

Motivul pentru care Mortal Kombat, un film în esenţă slab, este privit cu afecţiune este acela că nu are pretenţii. Ştie că este un film ieftin, aşa că merge pe ceea ce are impact maxim: câteva personaje simpatice, ceva arte marţiale şi muzică vioaie. Pe deasupra, este şi atât de scurt încât nu are timp să devină cu adevărat stresant. Mai mulţi regizori ar trebui să încerce această metodă.

Resident Evil şi Tomb Raider ar fi avut şi ele potenţial, însă încearcă prea mult să ne facă să trăim drama personajelor şi extind peste măsura intriga stupidă, rezultatul fiind mult mai dificil de digerat decât nepretenţiosul Mortal Kombat.

ŞI ACUM?

Ce se va întâmpla mai departe nu este sub controlul nostru. Regizorul chinez John Woo este cu ochii pe câteva licenţe de jocuri (Spy Hunter, Metroid Prime) şi are şanse mai mari de a impresiona decât "fenomenul" Uwe Boll. După un proces îndelungat între Viacom şi Activision, se pare că cele două companii s-au împăcat şi se pare că vom avea parte de noi jocuri bazate pe universul Star Trek. În acelaşi timp, maşinăria LucasArts nu se opreşte niciodată şi ne va oferi, printre altele, un joc cu licenţă dublă: Lego şi Star Wars (în caz că nu este evident, se numeşte Lego Star Wars). Filmul DOOM, din câte se pare deja terminat, va apărea în cinematografe în curând. Matrix va mai avea parte măcar de două jocuri, un MMORPG şi unul de acţiune care va urma intriga trilogiei. Etc.

Poate mai interesant este că American McGee s-a înţeles cu producătorul Jerry Bruckheimer pentru a transforma în film trilogia sa de poveşti întoarse pe dos, din care până acum nu a aprut decât American McGee's Alice (American McGee's Oz şi American McGee's Grimm nu sunt încă anulate, dar statutul lor este incert).

Câteva dintre aceste proiecte s-ar putea să reuşească. Este posibil ca unii producători, fie ei de filme sau de jocuri, să înveţe din greşelile trecutului. Ne-am bucura.

Bogdan Bridinel

DOUĂ JOCURI ŞI UN EXPANSION PACK, 16 milioane de copii vândute din anul 1997, de când a apărut pentru prima dată Age of Empires. Totuşi, nici o minune nu durează la nesfârşit şi nici măcar o serie atât de îndrăgită nu este nemuritoare, aşa că un al treilea titlu din serie pică deosebit de bine pentru strategii virtuali. Campania single player se va desfăşura între anii de graţie 1500 şi 1850, practic mutând acţiunea de cealaltă parte a Oceanului, în Lumea Nouă. Civilizaţia europeană, reprezentată deocamdată doar de trei naţii (englezi, francezi şi spanioli), va da ochii cu indienii americani, doar că relaţiile paşnice se vor dovedi adesea mai profitabile decât războiul.

Nu numai că vor creşte veniturile din comerţ, dar veţi avea la dispoziţie mai multă mână de lucru şi mai multe arme (inclusiv tunuri, muschete şi pistoale). Negocierile vor juca şi ele un rol important, unele teritorii putând fi alipite fără luptă. Desigur, dacă aveţi spirit combativ, nu vă opreşte nimeni să distrugeţi tot ce întâlniţi în cale, doar că se pare că producătorii privesc lupta ca pe o ultimă soluţie, nu ca pe ceva fără de care nu se poate.

O adăugire majoră faţă de primele două titluri va fi ţara natală (Home Country), de unde vor veni resurse şi care va prospera la rândul ei o dată cu teritoriile nou-descoperite. Diferitele civilizaţii vor avea avantaje şi dezavantaje: englezii au o economie foarte puternică şi au ca unitate specială muşchetarii; francezii se pot alia mai uşor cu indienii şi au ţărani care funcţionează şi ca infanterie uşoară; spaniolii vor beneficia de cele mai multe resurse din ţara natală şi vor avea mai multe unităţi speciale, printre care Redoleros, un tip de infanterie înarmată cu sabie şi scut.

O şi mai interesantă decizie este introducerea, pe lângă grafica 3D, a motorului fizic Havok (admirat în Half-Life 2), care va face ca distrugerea clădirilor şi moartea trupelor să fie mult mai spectaculoase şi în acelaşi timp mai realiste decât ceea ce se poate vedea de obicei într-un RTS. Dacă adăugăm şi prezenţa suportului pentru Pixel Shader 3.0, este clar că ne putem aştepta la nişte cerinţe de sistem destul de ridicate. Bineînţeles, toate aceste minuni ale tehnologiei moderne vor fi puse la lucru şi în multiplayer, pentru maximum opt jucători.

După cum arată şi cu condiţia ca experienţa vizuală excelentă să fie dublată şi de un gameplay pe măsură, Age of Empires III are şanse să dea lovitura pe piaţa strategiilor, ducând jocurile de acest gen la un nou nivel de detaliu şi complexitate.

Anda Drăgnuţă

"O şi mai interesantă decizie este introducerea motorului fizic Havok."

- PRODUCĂTOR: ENSEMBLE GAMES
- PUBLISHER: MICROSOFT
- WEB: WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/EMPIRES/

Strategie

AGE OF EMPIRES III

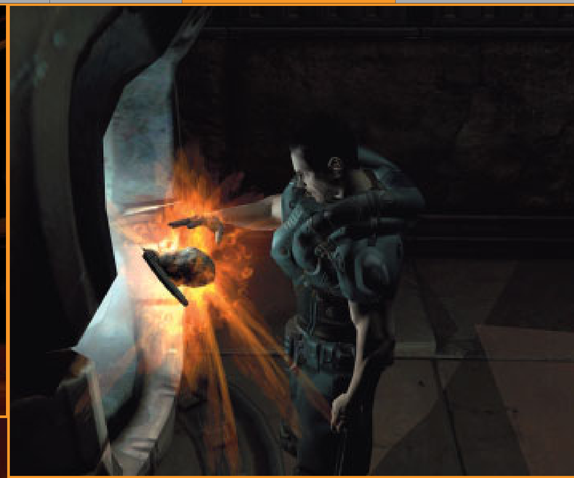
Imperiile Lumii Noi

DATA APARIŢIEI: 15 iulie 2005






NINTENDO DS
FII ATOTPUTERNIC!
Joacă-te cum nu te-ai mai jucat până acum, cu Touch Screen-ul noului Nintendo DS. Tehnologia Dual Screen și microfonul integrat înseamnă mai multă distracție. Mai mult decât atât, bucură-te atât de funcțiile suplimentare precum Picto-Chat pentru a trimite mesaje folosind ultima tehnologie wireless cât și de versiunea demo a jocului < Metroid Prime :First Hunt >. Treci la joacă!
WWW.NINTENDO.DE
TOUCH ME!
TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO.
12+
www.pegi.info
TNT GAMES
Distribuit în România de TNT Games SRL
Tel: 021/3240980, info@tntgames.ro
www.tntgames.ro
Nintendo DS este compatibil și cu jocurile pentru GameBoy Advance și GameBoy Advance SP


"A doua armă se aseamănă foarte mult cu Gravity Gun."

- PRODUCĂTOR: NERVE/ID SOFTWARE
- PUBLISHER: ACTIVISION
- WEB: WWW.DOOM3.COM

DATA APARIŢIEI: 4 aprilie 2005



Acţiune

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Răul îşi cere drepturile

ORICE AŢI SPUNE ŞI ORICARE AR FI controversele legate de DOOM 3, trebuie să recunoaşteţi că nu a fost un joc rău. Poate că i-a dezamăgit pe unii şi a fost ridicat în slăvi de alţii, dar în tot cazul s-a vândut de ajuns de bine pentru a justifica apariţia acestui add-on.

Astfel că în jocul original îl aveam pe soldatul singuratic care îl învinge pe cel mai rău dintre răi, Dr. Betruger, şi îl trimite pachet înapoi în Iad. Dar vă puteţi imagina că temperaturile ridicate ale Gheenei nu prea sunt pe placul lui, aşa că intenţionează să revină şi despre reîntoarcerea lui va fi vorba în Resurrection of Evil. Laboratoarele de pe Marte sunt acum părăsite, dar totuşi sateliţii orbitali recepţionează semnale dintr-o zonă unde se credea că nu este nimic. Echipa trimisă să investigheze este condusă de Elizabeth McNeil, un personaj care declanşează indirect nebunia din DOOM 3. Jucătorii vor prelua identitatea unui inginer din echipa acesteia, un personaj tare curios care îşi va pune pielea la bătaie după ce intră în posesia unui artefact ce poate absorbi puterile răului. Evident, un asemenea obiect în posesia unui om nu poate fi pe placul drăcuşorilor lui Betruger, astfel că el trimite pe urmele protagonistului trei Vânători (plus alte monstruozităţi) care să recupereze artefactul.

Fiecare Vânător are o abilitate specială care poate fi adăugată la arsenalul jucătorului după ce monstrul este învins. Primul dintre ei posedă "Hell Time", cu ajutorul căreia totul în jur încetineşte, cu excepţia personajului. O paralelă cât se poate de clară cu bullet time-ul din Max Payne, dar o abilitate extrem de utilă. Un altul vă oferă accese de furie care duc la mărirea forţei, iar puterea celui de-al treilea vă poate face invulnerabili pentru anumite perioade de timp.

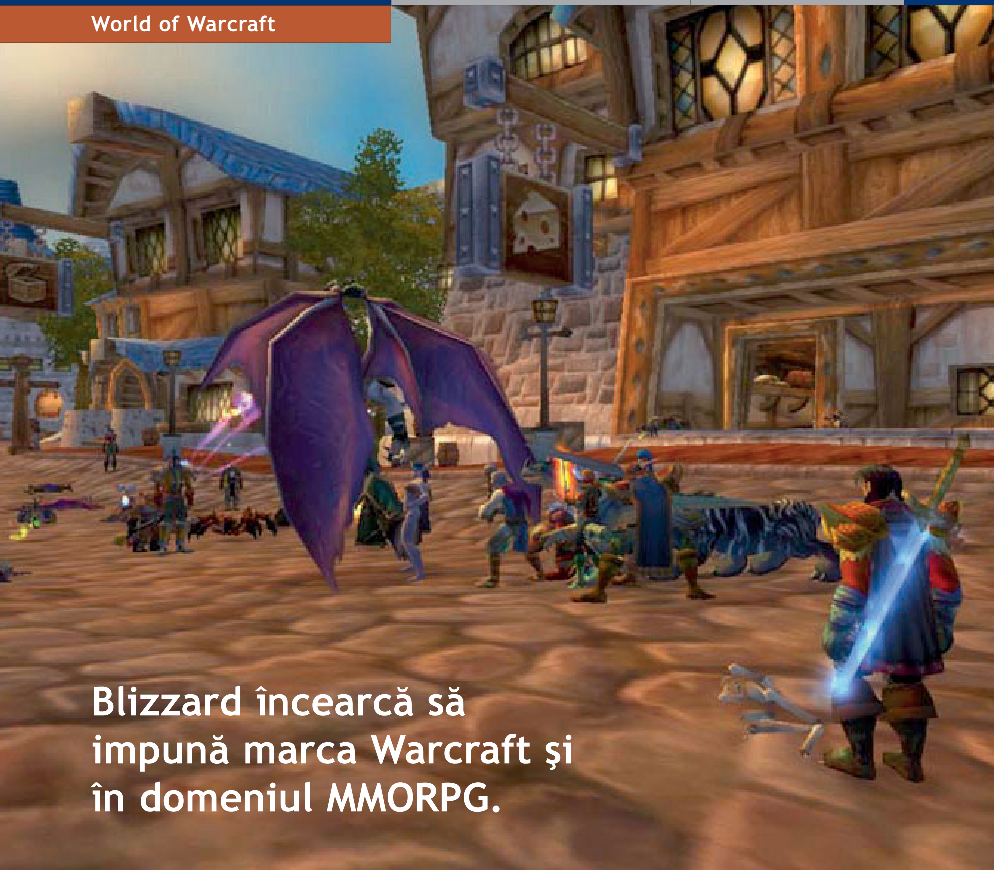
Îşi vor mai face apariţia şi cel puţin două arme noi, una dintre ele fiind de fapt o cunoştinţă veche a celor care au jucat primele două titluri din serie: puşca cu două ţevi. Totuşi, ea trebuie reîncărcată după fiecare foc, lucru ce s-ar putea dovedi incomod într-o cameră plină de zombie. A doua armă se aseamănă foarte mult cu Gravity Gun din Half-Life 2, în sensul că veţi putea ridica şi arunca cu ea diferite obiecte, dar şi devia proiectile înspre inamici. Mai adăugăm mărirea (oficială) a numărului de jucători în multiplayer de la patru la opt şi patru hărţi pentru deathmatch, şi am enumerat cam tot ce aduce nou acest expansion pack.

Reînvierea răului s-ar putea foarte bine să nu fie şi reînvierea seriei DOOM după toate controversele stârnite de cel de-al treilea titlu. Oricum, se pare că accentul va fi pus ceva mai mult pe poveste, chiar dacă nu vor lipsi armele şi monştrii pe care să exersaţi trasul la ţintă.

Anda Drăgnuţă



PlayStation 2
GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
Ratchet & Clank 3
The Getaway Black Monday
numai
999.000 lei
TVA inclus
(= ieftin)
Jak 3
KILLZONE
PS2 RULZ
best distribution
Importator și distribuitor: Best Distribution Srl
tel/fax: 021/345.55.05, www.bestdistribution.ro
Jocuri disponibile în magazinele Altex, Best Computers, Carrefour, Cora, Domo, Flanco, Germanos, Media Galaxy, Selgros, Sony Reference Shop cât și în toate magazinele bune de jocuri, electronice și IT.



Blizzard încearcă să impună marca Warcraft și în domeniul MMORPG.





PREȚ: 37.90 € • **PRODUCĂTOR:** BLIZZARD • **PUBLISHER:** VU GAMES • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.WORLDOFWARCRAFT.COM

WORLD OF WARCRAFT

Un univers fantasy imersiv și un joc pe măsură

DUPĂ LUNI ÎNTREGI DE BETA-TESTING ȘI DE CIUDĂ amarnică pe americanii care deja zburdau pe câmpiile din Azeroth, vestea că Blizzard va lansa World of Warcraft în Europa mai devreme cu două săptămâni față de data preconizată inițial nu a putut să îmi provoace decât bucurie. Vroiam să mă joc "de-adevăratelea", dacă se poate spune așa. Din păcate, unele probleme cu transportatorul au făcut ca jocul să nu ajungă pe data de 11 februarie în România, astfel că am fost nevoit să mă dau peste cap și să iau jocul tocmai din Irlanda, prin intermediul unei cunoștințe care a fost suficient de amabilă să îmi trimită CD-key-ul pe e-mail.

Graba mea era justificată, pentru că bănuiam că Blizzard nu a învățat din greșelile de la lansarea americană, când s-au creat cozi la intrarea în joc, serverele de autentificare s-au blocat și au colapsat, zonele de start din toate realm-urile erau supraaglomerate ș.a.m.d. Presimțirile mele funeste s-au adeverit rapid. La scurt timp după prânz în ziua lansării, pagina de înregistrare deja nu mai putea fi accesată. Din fericire, eu reușisem să îmi autentific copia de World of Warcraft și jucam deja alături de cei câțiva români care reușiseră într-un fel sau altul să își achiziționeze jocul din afară.

Firește, zonele de start erau aglomerate și vrafuri de cadavre împestrițau peisajul cât vedeai cu ochii. Serverele nu reușeau să genereze inamicii suficient de repede încât să satisfacă setea de măcel a jucătorilor din toată Europa. Care toți se aflau într-o cursă frenetică pentru a se distanța de zonele de start, pentru că știau că se apropie weekend-ul, când masa de jucători urma să devină o adevărată avalanșă de neoprit.

Și așa a și fost. Până duminică, 13 februarie deja se stătea de 10 minute la coadă pentru a te putea loga pe server. De atunci încoace lucrurile au mers din rău în mai rău, astfel că, în prezent, la o lună de la lansare, coada de pe serverul Warsong este de peste 4-500 de persoane la orele de vârf.

Asta se traduce cam în 20 de minute de așteptare pentru cei care nu sunt dispuși să renunțe la personajele high-level pentru a se muta pe unul dintre serverele adăugate de Blizzard pentru a mai descongestiona situația. Dar aparent jucătorii sunt dispuși să accepte multe: statul la coadă este o problemă banală față de altele pe care le voi menționa în cele ce urmează. Dar mai întâi să recapitulăm pe scurt contextul World of Warcraft, pentru jucătorii care nu sunt familiarizați cu subiectul.

TRANZIȚIA LA MMORPG

Povestea din World of Warcraft se petrece la câțiva ani după evenimentele din Warcraft III și add-on-ul Frozen Throne. Alianța dintre oameni, dwarfi, gnomi și nigh-elfi se războiește frenetic cu Hoarda, un ansamblu eterogen de orci, trolli, taureni și morți vii, numiți popular undead sau, pe romgleză, "undezi". De data aceasta producătorii au trebuit să confere mult mai multă substanță universului decât în seria Warcraft III, unde background-ul narativ era cu adevărat în plan secundar. În World of Warcraft fiecare detaliu contează pentru veridicitatea universului și din fericire Blizzard strălucește din acest punct de vedere.

Fiecare joc al lor a avut acel nu-știu-ce care îl transformă din banal într-o experiență captivantă, și World of Warcraft nu face excepție. În primul rând MMORPG-ul de la Blizzard demonstrează că se pot face minuni cu o tehnologie grafică depășită. Păstrând stilul grafic din Warcraft III, designerii au creat o lume feerică, care surclasează din punct de vedere grafic orice MMORPG de pe piață. Țineți cont că este vorba de o opinie cu totul și cu totul personală. Sunt mulți cei care nu au fost în stare să se împace cu stilul grafic cartoon. Chiar și eu am avut probleme în a crea un personaj care să arate

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** NELIMITAT (ONLINE)



Confruntările cu monștrii elite de nivel mare sunt sarea și piperul jocului.



Să știi să te coordonezi bine cu coechipierii este esențial spre sfârșitul jocului.



O abominație nemoartă se ivește pe neașteptate în mijlocul localității Darkshire. Cătălin Radu Tănase nu este prezent la locul faptei.



Imaginația producătorilor a născut adevărate monstruozități care în același timp sunt adversari redutabili.

INGREDIENTUL MINUNE: MARCA BLIZZARD

De-a lungul timpului, Blizzard și-a creat un renume greu de zdruncinat, în principal pentru că nu a dat greș cu nici un joc. Titluri ca Starcraft, Diablo, Warcraft s-au vândut în milioane de exemplare și unele dintre ele au dat naștere unor serii de enorm succes.

Secretul succesului nu este, în mod paradoxal, inovația. Toate jocurile lor folosesc elemente comune din alte jocuri de același gen, doar că cei de la Blizzard au îmbunătățit și au îmbogățit de fiecare dată rețeta. Toate jocurile Blizzard au câteva caracteristici definitorii: accesibilitate maximă la început, dar păstrează suficientă complexitate pentru final, rejucabilitate impresionantă (Starcraft se mai joacă și azi, deși a apărut acum șase ani) și o îmbinare perfectă între toate elementele componente încât să ofere o experiență solidă de joc.

World of Warcraft poartă și el marca distinctivă Blizzard, dar suferă și de unele probleme despre care puteți citi în articol.

"cool", lucru care s-a dovedit în final imposibil, astfel că am fost nevoit să recurg la compromisuri. De la început am înclinat înspre Alianță, pentru că Hoarda avea numeroase minusuri: trolii odioși cu nasul cât cotul, orcii prea verzi, taurenii prea vaci și undeazii expirați cu tot felul de bucăți lipsă. Cu chiu cu vai am reușit la un moment dat să creez o femeie undead care să arate cât de cât OK, dar, după primii pași în zona de start a undead, am strâmbat din nas scârbit, am dat logout și am trecut la Alianță.

Este, firește, o problemă de gusturi și recunosc deschis că nu am putut trece peste aversiunea mea față de aspectul dubios al fiecărei rase Horde. Alianța mi-a creat probleme la nivel de clasă, pentru că nu vroiam să joc paladin, despre care știam deja că este exagerat de puternic din beta, nici rogue, care era în aceeași situație, dar nici warrior, despre care știam că este ciuca bătăilor. După o lungă deliberare cu mine însumi mi-am asumat pornirile mistice și m-am făcut preot. Night-elf. Female. Alegerea de facto pentru adulții neadaptați social, frustrați și ușor supraponderali, după cum comenta cineva pe forumurile oficiale.

Recunosc deschis că nu am ajuns la nivelul maxim - 60. Probabil că nu voi ajunge nici în următoarea lună. Încă mai păstrez o brumă de viață socială și nu rezist cu trei ore de somn pe noapte. Plus că mai am și o slujbă pe care vreau să o păstrez. Opiniile mele trebuie privite în acest context, așadar. Dar, oricum, sunt liniștit la nivelul meu - 40, pentru că știu ceva ce unii încă nu realizează: World of Warcraft, deși a fost lansat oficial, încă nu a ieșit din beta. Are încă numeroase bug-uri, nu funcționează la parametri optimi și îi lipsesc încă feature-uri foarte importante. Așa că puteți considera acest articol ca o prezentare incompletă a unui joc incomplet. Ce-i corect e corect, nu? Revenind la oile noastre, se poate spune că tranziția universului Warcraft de la RTS la MMORPG s-a făcut impecabil. Dincolo de stilul grafic inconfundabil ce leagă WoW de Warcraft III există zeci de alte aspecte care le fac să fie nedespărțit. Cine a jucat Warcraft III va găsi în World of Warcraft o lume mai mult decât familiară: rasele, trăsăturile rasiale, vrăjile, armele, toate au similitudini fascinante. Doar că World of Warcraft înseamnă mult mai mult. De sute de ori mai mult.

DE LA SIMPLU LA COMPLEX

Un MMORPG este un proiect de o anvergură copleșitoare pe care nimeni nu a reușit până acum să îl ducă perfect la bun sfârșit. Și deși unii credeau că Blizzard va fi prima firmă care va reuși, realitatea le-a dovedit contrariul. În primul rând, să oferi atât PvE (Player versus Environment – jucători contra monștri AI), cât și PvP (player vs player, confruntări real time între jucători) în același pachet este o soluție excelentă pe hârtie, garantată să atragă numeroși doritori.

În practică însă balansarea raselor și claselor pentru a fi echilibrate în ambele lumi (PvP și PvE) este un coșmar. Clasa Warrior din World of Warcraft s-a dovedit prea puternică în PvE și a fost "îmblânzită", ceea ce a avut ca rezultat reducerea drastică a eficienței warrior-ilor în PvP. În unele cazuri dezechilibrul este mai evident, în altele mai puțin evident. Forumurile sunt pline de thread-uri care se







Poză de grup cu membrii ghildei incipiente. Efecte speciale aduse de-acasă.

plâng mai mult sau mai puţin justificat că Blizzard şi-a bătut joc de clasa (sau rasa) lor.

Părerea mea este că, orice ar face, Blizzard nu va reuşi niciodată să îi mulţumească pe toţi. Iar concluzia la care am ajuns după luni de joc este că persoana din spatele personajului contează mai mult decât rasa, clasa şi echipamentul din dotare. Un jucător bun va câştiga întotdeauna în faţa unui jucător prost, indiferent de atribute. Şi, în plus, un jucător bun înţelege că PvP nu înseamnă dueluri 1 la 1.

Din păcate, cei care preferă PvP au fost dezamăgiţi de Blizzard, care a promis o serie de opţiuni foarte interesante, dar a lansat jocul fără ele şi nu le-a adăugat nici până în prezent: este vorba de Battlegrounds şi Honor System. Battlegrounds se referă la o serie de câmpuri de luptă special amenajate, în care zeci de jucători din ambele tabere se înfruntă în mod organizat, având numeroase tactici speciale la dispoziţie şi diverse obiective secundare de îndeplinit. Pentru mine cel puţin asta înseamnă PvP, nu confruntările haotice de care am avut parte până acum. Legat oarecum de Battlegrounds este sistemul de onoare, care acordă puncte pentru faptele de arme săvârşite în joc. Din păcate, modul în care ar trebui să o facă (aşa cum a fost prezentat pe site-ul oficial) i-a dezamăgit din start pe mulţi, pentru că nu este suficient de exhaustiv şi lasă suficiente portiţe de scăpare pentru cei care vor să le strice plăcerea de joc celorlalţi. Practici ca ganking (un grup care atacă un jucător singur) sau corpse camping (pândă lângă cadavrul unui inamic decedat pentru a-l omorî la respawn) nu sunt penalizate, ba sunt chiar indirect încurajate. Răspunsul generic la plângeri este "dacă nu vă place pe PvP, duceţi-vă pe serverele PvE". Ceea ce este o abordare dubioasă a problemei în opinia mea şi oricum jucătorii de pe serverele PvE, aşa-zisele "normale", unde luptele Alianţă-Hoardă există, dar sunt consensuale, au şi ei probleme legate de multiplayer.



În speţă latenţa care sare de 1-2000ms în momentul confruntărilor cu un număr mare de jucători, chiar şi pentru cei care au conexiuni broadband. Acest fenomen numit îndeobşte "lag" îi influenţează paradoxal nu doar pe cei implicaţi direct în conflict, ci şi pe cei aflaţi în vecinătatea ostilităţilor. Iar dacă nu intervine lag-ul, apar probleme de performanţă. World of Warcraft funcţionează în general excelent pe configuraţii modeste, dar, în anumite zone şi mai ales în conflictele majore de tip raid, fără 1GB de RAM, un procesor puternic şi o placă video performantă veţi fi sever defavorizaţi.

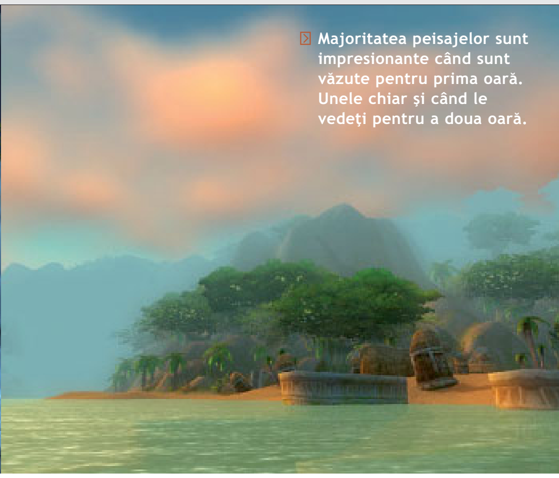
Cei care se pricep mai mult decât mine la networking spun că ceva scârţâie în arhitectura Blizzard, din moment ce un server cu doar 9000 de oameni este considerat

INTERFAŢĂ

Deşi la început interfaţa din World of Warcraft mi s-a părut mai bună decât cele din alte jocuri de gen, în timp am ajuns să descopăr că mi-aş fi dorit să fie mai flexibilă şi mai uşor de personalizat. Din fericire, Blizzard a luat în calcul încă de la început acest aspect şi a conceput interfaţa ca pe un subsistem separat ce poate fi scriptat printr-o combinaţie de Lua şi XML şi îmbunătăţit prin adăugarea de module (add-ons).

Deşi acest lucru poate fi interpretat ca lene din partea lor, deoarece lasă munca de îmbunătăţire pe umerii altora, a avut totuşi un efect de coagulare pentru comunitatea jucătorilor de World of Warcraft, care s-au reunit în grupuri de programatori şi testeri voluntari pentru add-on-uri. Iar unele dintre aceste add-on-uri au devenit încet-încet indispensabile pentru jucători, mulţi neputând concepe să joace fără ele. Unele extind funcţionalitatea interfeţei atât de mult încât se apropie de cheat-uri, altele suplinesc minusuri importante (lipsa unei priviri de ansamblu asupra persoanelor implicate într-un raid), altele oferă opţiuni personalizate pentru diferite clase, altele sunt pur şi simplu amuzante.

Pentru o selecţie generoasă, puteţi vizita http://www.curse-gaming.com/mod.php.



Majoritatea peisajelor sunt impresionante când sunt văzute pentru prima oară. Unele chiar şi când le vedeţi pentru a doua oară.









supraaglomerat şi are astfel de probleme. Într-adevăr, lumea din WoW este fluidă şi o puteţi parcurge de la un capăt la altul fără să vedeţi vreun loading screen, dar asta nu justifică PvP-ul şchiop de care beneficiază abonaţii în momentul de faţă.

Probleme majore apar şi în cazul instanţelor, zone de joc cu inamici mai periculoşi, dar şi cu recompense pe măsură, zone care sunt generate pentru fiecare party (sau raid) în parte, fiind separate de serverul principal. Aparent, serverele de instanţe sunt comune pentru mai multe realm-uri, pentru că se întâmplă destul de des ca ele să nu funcţioneze în masă: fie nu se poate intra în instanţe, fie cei care au intrat nu mai pot să iasă, fie după ore (sau chiar zile, în cazul unor instanţe high-level gen Molten Core) de joc în care jucătorii s-au chinuit să elibereze drumul către boss serverul crashează şi totul trebuie luat de la început.

ŞI TOTUŞI

Faptul că jucătorii continuă să joace frenetic în ciuda tuturor acestor probleme este un argument imbatabil în favoarea World of Warcraft. Personal, deşi am trecut prin momente de frustrare, furie şi dezamăgire, consider ultima realizare a celor de la Blizzard cel mai bun MMORPG pe care l-am jucat, poate şi pentru că este singurul care a reuşit să mă convingă să joc mai mult decât prima lună gratuită.

World of Warcraft este plin de momente magice care îţi rămân în minte mult timp după ce le-ai experimentat prima oară: infernala instanţă Gnomeregan cu a sa delicioasă atmosferă steampunk, zborul cu grifonul din Theramore până în Auberdine, portalul misterios din Darkshire care nu duce (momentan) nicăieri, deşerturile de sare din Shimmering Flats, o reîntoarcere nocturnă într-un Stormwind luminat de razele lunii, toate acestea sunt doar câteva exemple dintr-o experienţă pe care trebuie să o "trăiţi" ca să o înţelegeţi cu adevărat. Muzica din majoritatea zonelor este atmosferică şi le completează excelent fără să iasă în evidenţă.

Redus la esenţă, World of Warcraft, ca toate jocurile celor de la Blizzard, nu este un monument de originalitate, dar este foarte accesibil, este captivant şi, mai important decât orice, este fun. Această valoare foarte greu de cuantificat se regăseşte negreşit în acest MMORPG pe care nu ezit a vi-l recomanda. Poate că citind acest review vă veţi întreba de ce un joc cu atât de multe aspecte negative primeşte nota 8. Să vă explic de ce.

În primul rând pentru că un MMORPG este poate cel mai dinamic gen de joc care există. Lucrurile se pot schimba de la o lună la alta sau chiar de la o săptămână la alta. Iar neajunsurile majore ale World of Warcraft nu ţin de concept, design sau gameplay, care sunt în general mult peste standard. Ţin de reţelistică, de aspecte tehnice, de o proastă comunicare cu clienţii. Într-o lume în care MMORPG-urile sunt făcute doar de firme care fac doar astfel de jocuri, Blizzard este un unicat. Ei au făcut ceea ce ştiau mai bine: un joc excelent. Doar că părţile care îl definesc ca MMORPG (relaţia client-server, interacţiunea cu comunitatea de jucători etc.) nu se ridică la standardele pieţei. Dar ele pot fi (şi probabil vor fi) îmbunătăţite. Astfel că, deşi nu fac parte din tabăra celor care cred că Blizzard va rezolva toate problemele cât ai clipi din ochi, voi continua să plătesc taxa lunară şi să îmi pierd nopţile în joc. Pentru că merită.

Adrian Dorobăţ

PRO

- atmosfera este cu totul specială
- conţinut interesant din belşug
- mai bine realizat grafic decât orice alt MMORPG
- este în continuă dezvoltare

CONTRA

- supraaglomerare pe serverele PvP
- bug-uri şi limitări care te fac să crezi că jocul este încă în beta

JOCURI ALTERNATIVE

World of Warcraft

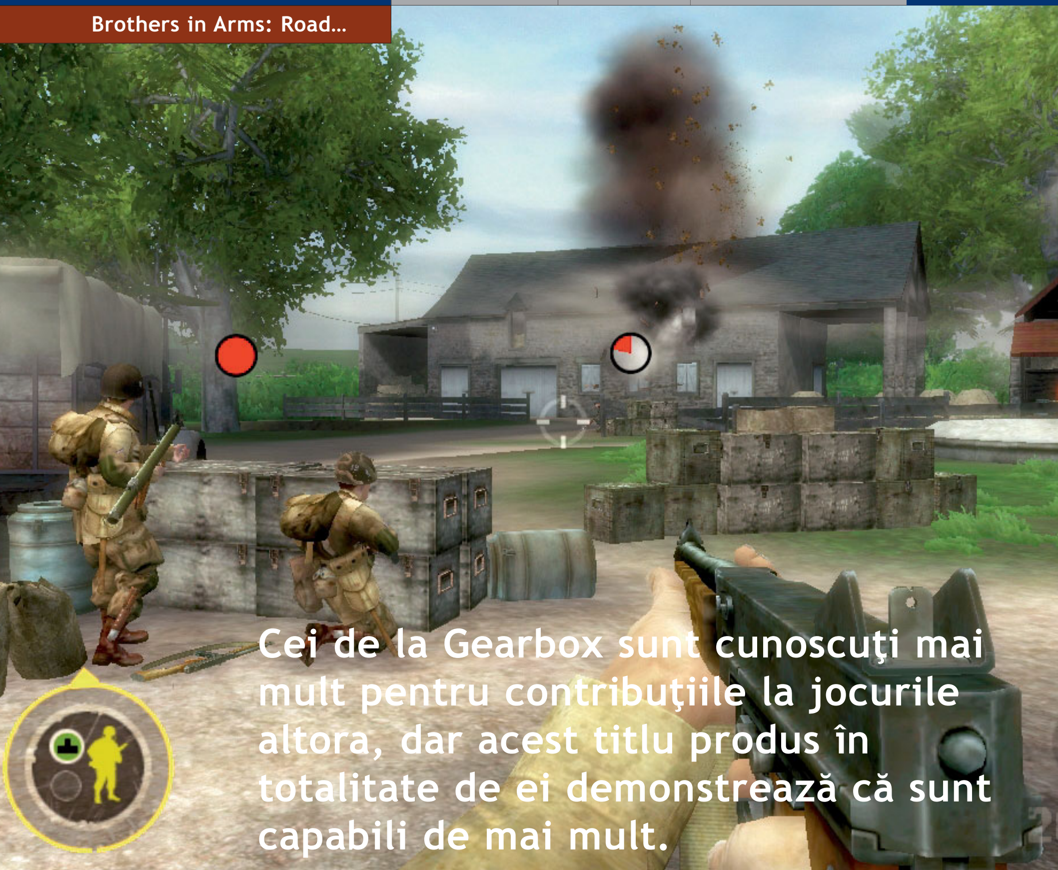
Everquest 2

Dark Ages of Camelot

VERDICT

Impresionant, dar subminat de bug-uri şi probleme

8





Cercul de deasupra capetelor inamicilor arată cât de afectaţi sunt de focul de acoperire.

PREŢ: 25€ • PRODUCĂTOR: GEARBOX • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

Varianta interactivă a serialului HBO Band of Brothers

CEVA CE N-AM CREZUT CĂ O SĂ SPUN VREODATĂ în legătură cu un shooter despre cel de-al doilea război mondial este: nu-mi permit nici o introducere, pentru că am prea multe explicaţii de dat şi prea puţine pagini pe care să le dau. Da, Brothers in Arms face parte dintr-o categorie foarte uzată moral, dar este surprinzător de original şi complicat, aşa că sunt nevoit să sar peste formalităţi. Prefaceţi-vă că am spus ceva despre cât de mult mă simt blazat de cel de-al doilea război mondial, despre canalul Discovery şi despre Steven Spielberg, dar aţi sărit peste această parte şi aţi aterizat direct în inima subiectului.

Ca mai toate lucrurile bune, Brothers in Arms nu se bazează pe un singur concept, ci este rezultatul unei fuziuni de idei. Pe de o parte realismul: cu opţiunile standard selectate nu există nici măcar un reticul pentru ţintă, trebuie să ochiţi punând arma la ochi, ceea ce aduce cu sine o scădere drastică a câmpului vizual şi a vitezei de deplasare. Pe de altă parte strategia: jucătorul are la dispoziţie până la două echipe a câte trei oameni, pe care le poate comanda să efectueze foc de acoperire, să atace sau să se deplaseze în anumite puncte. Ca bonus, aspectul sentimental: povestea încearcă să recreeze atmosfera de camaraderie şi apropiere sufletească între oamenii care trăiesc împreună momente dificile şi depind unul de altul pentru a supravieţui.

Nu este nimic nou în ideea de a elimina ajutoarele artificiale pentru ţintire sau de a avea două metode de tragere (de la şold şi de la ochi), dar foarte puţine jocuri comerciale au folosit acest sistem şi chiar mai puţine au făcut personajul principal atât de puţin eroic. Uneori pare că este mai greu să nimereşti pe cineva în Brothers in Arms decât în realitate. Chiar şi cu reticulul de ţintire activat (opţiune considerată de unii un mod de a trişa), este foarte greu să prevezi unde vor ajunge gloanţele de la o anumită distanţă încolo, din cauza traiectoriei balistice a acestora. Majoritatea armelor trag exasperant de rar şi trebuie încărcate des, ceea ce înseamnă că vă veţi simţi încontinuu vulnerabili şi expuşi, chiar dacă, cel puţin pe nivelul normal de dificultate, eroul rezistă la ceva mai multe lovituri decât ar putea să o facă în realitate.

Chiar mai greu de folosit sunt grenadele, pe care nici până la sfârşit nu am ajuns să le pot lansa cu o precizie care să îmi dea siguranţă. Însă şi-au dovedit utilitatea atunci când am avut de-a face cu tancuri, pentru că armele antitanc sunt ridicol de slabe şi este mult mai simplu să te strecori în spatele vehiculului, să te caţeri pe el şi să le faci cadou o grenadă celor din interior (Hei, este război, nu vă mai prefaceţi oripilaţi! Jocul nu abuzează de violenţă, dar câteva scene din secvenţele cinematice sunt surprinzător de sângeroase, să nu vă aşteptaţi la bătălii curate ca cele din Medal of Honor).

În aceste condiţii dificile, salvarea vă vine de la ceilalţi soldaţi din pluton. Pe parcurs ajungeţi să aveţi la dispoziţie chiar două echipe a câte

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 512MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-4 (LAN, ONLINE)

MULTIPLAYER

M-aş fi aşteptat ca partea de multiplayer să renunţe la stilul de joc din campanie şi să pună jucătorii pur şi simplu să se împuşte unii pe alţii, dar producătorii au avut o altă idee. Chiar dacă asta înseamnă că numărul maxim de participanţi umani este limitat, fiecare dintre ei poate comanda una sau două echipe de soldaţi controlaţi de AI, în acelaşi mod ca şi în single player. Desigur, aici lucrurile se complică mai mult, pentru că un inamic uman este mult mai inteligent şi mai activ decât cei pe care-i veţi întâlni pe parcursul aventurilor lui Matt Baker. Dar tocmai asta face multiplayer-ul mai tensionat şi mai apropiat de ideea de război adevărat, în care fiecare secundă contează şi victoria nu este niciodată garantată.








Peisajele nu sunt foarte variate, dar sunt ocazional destul de impresionante.

trei oameni, a căror asistenţă este vitală, în primul rând datorită eficienţei uneia dintre posibilităţile pe care le-am menţionat mai sus, focul de acoperire. Inamicii se află de obicei în spatele unei baricade de un fel sau altul şi sunt foarte greu de lovit, dar dacă se trage cu furie asupra lor nu mai pot să facă mare lucru şi pot fi eliminaţi cu un atac din flanc. De cele mai multe ori strategia este simplă: echipele din subordine ţin inamicii în şah, în timp ce jucătorul se strecoară într-o poziţie din care poate trage pentru a ucide. În alte situaţii însă puteţi folosi una dintre echipe pentru atac, iar alteori veţi avea în subordine un tanc, a cărui apariţie oferă noi posibilităţi (în primul rând are o putere de foc fenomenală, în al doilea rând infanteriştii se pot adăposti în spatele lui).

Important este şi că misiunile nu se desfăşoară într-un vid. Jocul urmăreşte traseul real al sergentului Matt Baker din divizia 101 aeropurtată a Statelor Unite (de câte ori aţi mai văzut "Bazat pe evenimente reale" în genericul unui joc?), iar povestea se inspiră în mod vădit din serialul HBO al cărui nume jocul îl plagiază, Band of Brothers. Baker este puţin depresiv şi foarte apăsat de responsabilitatea de pe umerii săi. Nu el a ales să comande, nu el a dorit ca atâtea vieţi să depindă de capacitatea sa de a lua decizii. Micile dialoguri dintre misiuni reuşesc să creeze un anumit ataşament faţă de celelalte personaje, mai ales atunci când folosesc mijloace simple, ca o discuţie despre superioritatea lui Batman faţă de Superman, în locul celor de un patetism artificial.



Totuşi, povestea este unul dintre punctele slabe ale jocului. Deşi începe bine, cu o expunere a punctului culminant urmată de revenirea la momentul în care a început totul, scenariul suferă vizibil şi este păcat că cei de la Gearbox nu au apelat la un profesionist pentru a-l scrie.

Celălalt defect al Brothers in Arms este dificultatea nerezonabilă a unora dintre misiunile sale. Presărate în mod absolut aleator pe parcursul jocului există câteva momente foarte frustrante, pe care a trebuit să le rejoc de mult mai multe ori decât mi-aş fi dorit. În general punctele în care se salvează sunt bine alese, dar aceste câteva porţiuni vă vor face să-i urâţi pe producători pentru că nu au introdus posibilitatea de a salva oriunde. De apreciat este totuşi faptul că, după ce încărcaţi aceeaşi salvare de trei ori la rând, vi se oferă şansa de a vindeca eroul şi echipa acestuia (nu există health pack-uri sau alte mijloace de vindecare), pentru a vă creşte şansele de a trece peste misiunea buclucaşă.

Din păcate, Brothers in Arms pare să-şi piardă energia înainte de final. Sistemul foc de acoperire - atac din flanc - înaintare - repetare a primului pas variază parcă prea puţin, iar efectul secţiunilor frustrante începe să se facă din ce în ce mai puternic simţit. Multiplayer-ul salvează aparenţele şi problemele de longevitate, dar rămâne senzaţia că, doar cu puţin mai mult efort, Brothers in Arms ar fi putut fi un joc mult mai bun.

Bogdan Bridinel

PRO
- deşi nu este pe de-antregul original, încearcă o rută mai rar aleasă de shooterele despre cel de-al doilea război mondial
- combinaţia de strategie şi acţiune funcţionează bine

CONTRA
- unele dintre secţiuni sunt exagerat de frustrante
- povestea avea potenţial, dar nu a fost foarte bine dezvoltată
- este puţin repetitiv

JOCURI ALTERNATIVE
- Brothers in Arms: Road to Hill 30
- Operation Flashpoint
- Hidden and Dangerous 2

VERDICT
Mai dă o şansă la viaţă genului, dar nu este lipsit de defecte

8



Universul Star Wars fără Jedi, Sith, Forţă sau săbii laser. Cât interes poate să suscite un astfel de joc?



Dacă rănile sunt foarte grave, unul dintre membrii echipei trebuie să vă salveze. Dar numai după încheierea luptei.



PREŢ: 29.9€ • **PRODUCĂTOR:** LUCASARTS • **PUBLISHER:** LUCASARTS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.LUCASARTS.COM

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Războiul Stelelor în perioada Războiului Clonelor

ÎNCĂ UN JOC STAR WARS, O SĂ SPUNEŢI. Cu Jedi şi Forţe şi săbii laser şi calea întunecată Sith. Nici pe departe. Republic Commando este complet diferit, căci nici picior de Jedi nu îşi face apariţia în acest joc care merge mai mult pe reţeta Rainbow Six decât pe cea pe care o cunoaştem atât de bine din filmele lui Lucas. În rolul principal, echipa de commando Delta implicată în tot felul de misiuni riscante în spatele frontului, în timpul Războiului Clonelor (în cronologia Star Wars, între episoadele II şi III).

În rolurile secundare, tot felul de roboţi înarmaţi până în măduva mecanismelor şi alte creaturi bizare, de data asta din carne şi oase, toate pe post de inamici.

Evident, nu îi veţi controla pe cei patru membri ai echipei (deşi un mod cooperativ în patru mi-ar fi făcut mare plăcere), ci doar pe 38, liderul acesteia, un personaj taciturn, dar nici chiar mut, care se foloseşte magistral de vocea dominatoare a lui Temuera Morrison (Jango Fett în Episodul II).

Doar că se presupune că, prin definiţie, clonele sunt identice, lucru care nu se aplică în cazul personajelor noastre, destul de diferite şi de personalizate în felul lor. Nici o problemă totuşi, veţi afla pe parcursul jocului că aveţi sub control nişte clone ediţie de lux, care au dezvoltate şi preferinţe pentru un anumit tip de armă.

Reţeta Rainbow Six menţionată mai sus este integrată în Republic Commando în măsura în care le puteţi emite diverse ordine tactice coechipierilor. Adâncimea tactică nu este însă aceeaşi, sistemul fiind mult simplificat, lucru bun, dar şi destul de limitativ în acelaşi timp. De exemplu, cu o singură tastă vă puteţi organiza echipa în formaţia tipică pentru a executa foc de acoperire. Limitarea vine din predefinirea punctelor tactice. Adică vă puteţi aşeza lunetistul doar după o anumită ladă unde va apărea un simbol care arată că acolo este un loc propice eliminării inamicilor fără prea multe riscuri. Aceste puncte nu sunt gândite rău (se cunoaşte că producătorii au luat lecţii de la soldaţi adevăraţi), dar parcă aş fi preferat ceva mai multă libertate de mişcare. Şi ceva mai mult

38, 07, 62 ŞI 40

Echipa Delta are patru membri, desemnat fiecare printr-un apelativ numeric. 38, "Boss", este şeful, personaj eficient nu numai la a da ordine, dar şi în a elimina cu succes cantităţi impresionante de roboţi ostili. 07, alintat Sev, face parte din categoria soldaţilor care luptă de plăcere, o maşină de război cu umor negru şi puşcă cu lunetă. 62, Scorch, şi-a căpătat porecla din cauza unei încărcături de explozibil care i-a pârlit sprâncenele. Iar 40, Fixer, se ocupă de accesarea computerelor şi cu furtul de coduri şi informaţii.

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-16 (LAN, ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: ACŢIUNE LA INTENSITATE MAXIMĂ

Republic Commando poate avea destule defecte, dar în nici un caz nu-i lipseşte acţiunea. În spatele fiecărei uşi vor fi noi inamici, din orice crăpătură vă poate ataca un Trandoshan înarmat până în dinţi. Inamicii vin în valuri succesive şi, dacă nu acţionaţi de ajuns de repede, vă veţi trezi copleşiţi numeric. Folosirea punctelor tactice are o importanţă mai mare decât pare la prima vedere, iar principiul "fuga-i ruşinoasă, dar sănătoasă" s-a dovedit o politică necesară pentru cele două-trei misiuni contra timp unde inamicii depăşesc numărul admisibil pentru integritatea fizică a personajelor.





O mitralieră destul de eficientă, dar nu aşa cum ar fi putut să fie.







timp de joc, pentru că sunt doar trei niveluri (pe planeta Geonosis, pe o navă pe jumătate distrusă şi pe Kashyyyk, lumea natală a fioroşilor Wookiee) pline de acţiune şi tensionate şi antrenante, de acord, dar doar trei niveluri ce pot fi epuizate în 10-12 ore.

Oricum, în termeni de acţiune, nota 10 pentru cei de la LucasArts. Fiecare misiune este extrem de intensă, cere multă atenţie şi folosirea la maximum a coechipierilor. AI-ul lor este excelent, cei trei soldaţi se descurcă de minune chiar dacă nu le daţi nici un fel de ordine. Trebuie totuşi să aveţi grijă de ei pentru că, spre sfârşit, unele misiuni nu se pot îndeplini fără ajutorul lor. Oricum, ei nu mor, ci doar cad inconştienţi şi trebuie reanimaţi cu ajutorul unui instrument de tipul defibrilatorului din spitalele noastre. Mecanismele care vă ajută la refacerea vieţii se găsesc în număr mare, chiar dacă uneori prezenţa lor poate fi inexplicabilă într-o navă plină doar de roboţi, de exemplu.

Nici AI-ul inamic nu este mai prejos, dar nu la nivel tactic, ci la nivel de rapiditate. Gândacii zburători de pe Geonosis şi Trandoshenii de pe Kashyyyk se mişcă cu o iuţeală uimitoare, iar, dintre inamicii roboţi, gărzile personale ale generalului Grievous (un personaj ce va apărea şi în episodul III al seriei cinematografice) sunt de departe cele mai redutabile forţe. În mod destul de ciudat, atenţia lor nu se concentrează asupra personajului controlat de jucătorul uman, ci asupra coechipierilor, astfel că nu-i o idee prea bună să vă bazaţi pe ei pentru a deschide o uşă sau a accesa un computer. Oricum, timpii de realizare a acestei acţiuni sunt aceiaşi, chiar dacă o face personajul vostru sau 40, expertul în computere. Armele, în schimb, au o putere de foc destul de redusă în comparaţie cu rezistenţa şi numărul inamicilor ce trebuie distruşi. Pentru a trimite la fiare vechi un superrobot de bătălie am consumat un încărcător de 300 de gloanţe, după ce în prealabil îi mai servisem şi vreo două grenade electrostatice.

Din cauza faptului că este foarte scurt, Republic Commando este şi destul de tern în materie de grafică. Bine realizat la nivel vizual şi fără bug-uri notabile (dacă nu luăm în calcul gândacii supradimensionaţi de pe Geonosis), păcătuieşte însă prin prea puţină varietate. În cea mai mare parte, sunt zone de interior, care arată prea steril şi prea curat, iar de sânge nu poate fi vorba, cu excepţia eventualelor resturi ce vor sări pe vizorul protagonistului în caz că ucide un inamic de foarte aproape. Coloana sonoră este şi ea demnă de remarcat, dar majoritatea melodiilor ar fi mers mai bine în Rome: Total War decât pe fundalul unui război al viitorului.

N-am zis nimic de multiplayer pentru că nu prea merită zis nimic. El există pentru că orice joc de acţiune care se respectă trebuie să aibă aşa ceva, dar este banal şi n-o să vă atragă prea mult timp.

Se pare că la aproape fiecare lucru bun Republic Commando are şi un punct slab. Totuşi, atât cât durează, experienţa de joc este intensă şi are talentul de a ridica nivelul adrenalinei şi, pe alocuri, al expresiilor licenţioase la adresa nivelului de dificultate. În ciuda faptului că nu se bazează pe elementele tipice Star Wars, Republic Commando nu are nevoie de săbii laser şi Forţe pentru a fi un joc de acţiune peste medie.

Anda Drăgnuţă

PRO
- grafică excelentă
- uşurinţă în sistemul de control al personajelor
- redare fidelă a universului Star Wars

CONTRA
- posibilităţi tactice limitate
- multiplayer mult prea banal
- mult prea scurt
- devine repetitiv

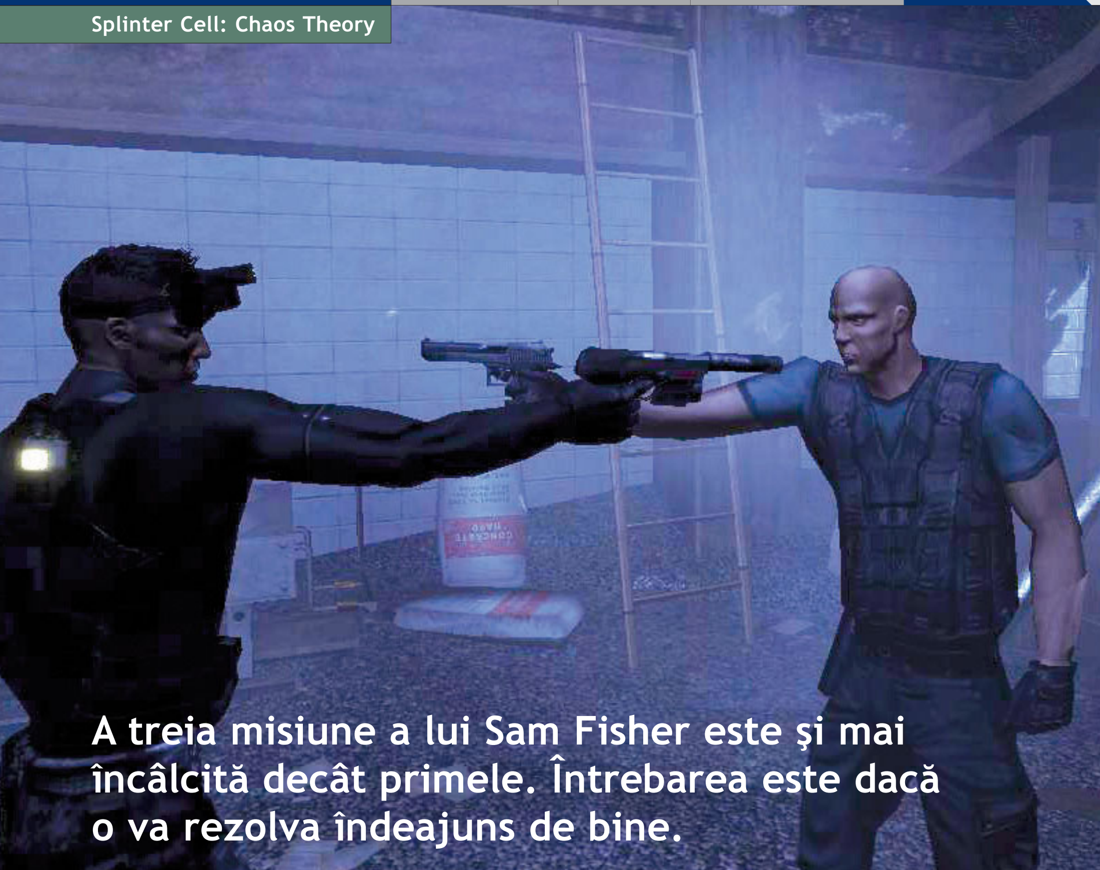
JOCURI ALTERNATIVE
Star Wars: Republic Commando

Rainbow Six3: Raven Shield

SWAT 3: Close Quarters

VERDICT
Multă adrenalină, dar limitat în rest

8



A treia misiune a lui Sam Fisher este și mai încâlcită decât primele. Întrebarea este dacă o va rezolva îndeajuns de bine.





PREȚ: 25€ • **PRODUCĂTOR:** UBISOFT MONTREAL • **PUBLISHER:** UBISOFT • **DISTRIBUITOR:** UBISOFT • **WEB:** HTTP://WWW.SPLINTERCELL3.COM/

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Dacă în teorie avem haos, atunci să facem ordine. Cu arma în mână.

MERG PE STRADĂ ȘI AM TENDINȚA DE A CĂUTA zone umbrite pe unde să mă pot strecura nevăzută și neauzită. Și, trecând pe lângă sediul unei bănci, primul impuls a fost să depistez camerele video și să mă feresc de ele. În afară de faptul că probabil ar trebui să-mi fac o programare la un psiholog, cam acestea au fost efectele după sesiunea intensivă de Chaos Theory în compania supersecretului agent Sam Fisher, operativ de bază în cadrul Third Echelon.

De data aceasta, misiunea sa este oprirea unui conflict ce ar putea degenera într-un al treilea război mondial. Toate părțile implicate în conflict consideră că celelalte sunt vinovate, tot felul de atacuri neașteptate lovesc Statele Unite, astfel că lupta din umbră este pe primul loc în aflarea adevărului. Acest adevăr este însă destul de inconsecvent pus în scenă, firul narativ lăsând destule întrebări nerezolvate până la sfârșit. Nici finalul nu poate fi încadrat în categoria idei geniale, cred că bănuiți și voi cam cum se termină, și chiar mi s-a părut total lipsit de glorie după ce m-am chinuit să salvez lumea.

În rest, misiunile sunt chiar interesante și, dacă aș fi avut la dispoziție mult mai mult timp, pe unele dintre ele sigur le-aș fi reluat pentru a avea o rată de succes mai mare. Obiectivele principale se pot schimba pe parcurs, iar cele secundare au rolul de a mai dezvălui câte ceva din personajele implicate în poveste. Oricum, dacă nu le rezolvați într-o misiune, ele vor reveni sub o formă relativ diferită în nivelurile următoare. Enervantă este însă plasarea obiectivelor în colțul diametral opus al locului de unde începe misiunea, iar punctele de acces în zone diferite ale nivelului sunt mai mereu sisteme de ventilație, canale sau pivnițe întunecate, prea rar o ușă sau măcar o fereastră. Interesant este că uneori aveți mai multe posibilități de a rezolva o situație dificilă. De exemplu, într-o cameră plină de raze laser ce declanșează alarma dacă intrați în câmpul lor, soluția sugerată de joc este urmărirea de foarte aproape a gărzii care patrulează în zonă. Totuși, la fel de bine puteți să omorâți garda, să luați corpul în spate și să traversați câmpul de raze, alarma nu va suna. Bug sau nu, situația este interesantă și chiar distractivă.

Drept ajutor de încredere aveți la dispoziție tehnologia de vârf furnizată de Third Echelon: dispozitive cu infraroșu sau cu detector de căldură, un instrument care poate accesa calculatoarele de la distanță și un altul atașat pistolului cu amortizor care dezactivează temporar enervantele camere video. Prea multe alarme, și misiunea este ratată sau sunt anulate obiectivele secundare. La fel dacă omorâți civili sau soldați atunci când ordinele v-o interzic.

Un alt ajutor de încredere este nou-introdusul cuțit, armă eficientă pentru tăiat gâturi, dar și pentru intimidare dacă interogați un inamic pentru a afla date importante. Nu lipsesc nici mișcările atletice, ca alunecatul pe un cablu sau

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.4GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-4 (LAN, ONLINE)



Așa se descuie o ușă. Rămâne de văzut ce se află în spatele ei.




Trasul la țintă - un mod excelent de a vă meține în formă.





INGREDIENTUL MINUNE: TEHNOLOGIE AVANSATĂ

După câine, cel mai bun prieten al omului îl reprezintă câteva dispozitive de mare finețe, care îi fac viața mai ușoară și spionajul mai eficient. OCP, dispozitivul inclus în pistolul cu amortizor, poate dezactiva temporar camerele video. Și sunt destul de multe și plasate în așa fel încât pot fi evitate foarte greu. Alături de OCP, un alt gadget permite accesarea computerelor și trecerea peste codurile de la uși de la distanță. Evident, nu toate computerele pot fi accesate așa, mai trebuie să mergeți și pe metoda clasică, cu degetele pe tastatură. Ar mai fi ochelarii cu infraroșu, cu detector de căldură și tot felul de arme sofisticate, dar cu astea ne-am obișnuit deja. Și aș mai menționa cuțitul, ca tehnologie avansată de convingere în timpul interogatoriilor ad-hoc din colțurile întunecate.

cățăratul pe burlan, plus atârnatul în poziția liliacului, teoretic util pentru un atac surprinzător. Din păcate însă am avut prea rar ocazia să folosesc aceste mișcări, din cauza AI-ului cu comportament de mâță oarbă. Să nu fiți surprinși dacă un singur pas zgomotos va fi auzit de un soldat aflat la alt capăt al unei săli. Iar în extrema opusă să nu vă mirați dacă un soldat trece la doi centimetri de personajul ascuns în întuneric și, în afară de cazul în care se împiedică efectiv de el, nu îl vede și conchide că are vedenii.

Umbrele și luminile au un rol deosebit de important. Chiar dacă mergeți printr-o zonă întunecată, umbra reflectată pe perete sau pe podeaua proaspăt spălată este de ajuns să alerteze gărzile. Astfel că măcar din punct de vedere grafic avem un joc excelent (chiar dacă foarte întunecat), care utilizează la maximum tehnologia actuală. Ca să nu mai spun că am căzut în extaz în fața reflexiei în oglindă, probabil mai mult din vanitate feminină decât pentru a admira costumul de camuflaj al lui Sam. Nici coloana sonoră nu se lasă mai prejos, punctând bine momentele tensionate, iar vocea lui Michael Ironside dă viață unui Sam Fisher cinic și ironic.

Chiar dacă partea de single player are unele defecte, în multiplayer lucrurile stau mult mai bine. Pe lângă modul versus introdus în Splinter Cell: Pandora Tomorrow, avem acum și un mod cooperativ, cu hărți legate de firul narativ din single player. Cei doi jucători trebuie să se ajute unii pe alții, iar escaladarea unor ziduri prea înalte se poate realiza doar dacă partenerul face "scara mâței". Iar în modul versus, jocul de-a v-ați-ascunselea cu arme combină pe aceeași hartă cele trei tipuri de obiective (neutralizare, extracție, sabotaj) introduse separat în Pandora Tomorrow. Există, ca și în single player, mai multe posibilități de interacțiune cu mediul: tăierea curentului electric, utilizarea sistemului de ventilație sau a bombelor pentru a sparge ziduri și tavane. Iar echipele de spioni au fost gândite în așa fel încât să se bazeze mai mult pe stealth decât pe arme, astfel că întâlnirile cu mercenarii le pot fi fatale. Debalansat, ați spune, dar până la urmă este vorba de un multiplayer pentru un joc axat pe stealth, un spion trebuie să intre și să iasă nevăzut și neauzit, nu să se confrunte cu un tanc și să mai și câștige.

Pentru a finaliza, AI-ul rămâne o problemă semnificativă, dar este și un ajutor în același timp. Exagerat de deștept uneori și prost de dă în gropi în alte situații, felul în care este conceput face Chaos Theory jucabil. Nivelul de dificultate este oricum ridicat, iar un AI genial l-ar fi dus la imposibil. Pentru cei dispuși să-și exerseze talentele de luptători din umbră, Chaos Theory nu trebuie sub nici o formă ratat. Ba chiar și rejucat, dacă aveți exces de timp liber și răbdare.

Anda Drăgnuță

PRO

- utilizare deosebită a graficii
- mai multe metode de a rezolva o misiune
- noi instrumente și mișcări atletice

CONTRA

- poveste încurcată, cu prea multe semne de întrebare nerezolvate
- gameplay destul de complex și nu prea bine explicat

JOCURI ALTERNATIVE

Splinter Cell: Chaos Theory

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Thief 3: Deadly Shadows

VERDICT

Există câteva probleme, dar experiența de joc este excelentă.

9

Partea a doua a seriei nu aduce o evoluţie foarte semnificativă.







PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** IRRATIONAL • **PUBLISHER:** DIGITAL JESTERS • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.FREEDOMFORCEGAME.COM

FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH

Călătorii în timp şi eroi neînfricaţi

ATUNCI CÂND ARE PRETENŢII DE OPERĂ literară, oricât de vagi, o prezentare de joc nu va începe niciodată direct cu consideraţii legate de subiectul său şi nici măcar cu un scurt istoric al acestuia, ci se va preocupa în primul şi în primul rând de stabilirea atmosferei, de atragerea cititorului în interior. Ideal ar fi ca primul paragraf să introducă o idee surprinzătoare (nu este obligatoriu să fie bună!) ori să istorisească o mică anecdotă legată de jocul prezentat.

Pentru un joc cu supereroi aş putea găsi multe astfel de puncte de început, dar nu mă pot scutura de senzaţia că toate sunt prăfuite, că întregul concept este demonetizat şi că, ce să mă mai învârt în jurul cozii, ne-am cam săturat cu toţii de atâţia supraoameni în costume caraghioase. Criza de imaginaţie de la Hollywood a generat un adevărat tsunami de ecranizări de benzi desenate, la rândul său generator al unui val de jocuri pe aceeaşi temă. Rezultatul este o anumită stare de blazare care ne împiedică să ne entuziasmăm în faţa unei noi apariţii care tratează altădată atât de interesanta lume a benzilor desenate.

Desigur, Freedom Force nu are nici o vină în afacerea asta. Atunci când a apărut el, această modă nu căpătase încă amploarea pe care o are astăzi. Ba chiar se poate spune că Freedom Force a reprezentat o apariţie originală din toate punctele de vedere. Nu se mai poate spune acelaşi lucru despre cea de-a doua parte, dar acesteia îi rămâne meritul de a aborda subiectul într-un mod diferit de toate celelalte titluri de pe piaţă.

În timp ce majoritatea jocurilor inspirate de benzile desenate folosesc o licenţă oficială, Freedom Force îşi creează propriul univers. În timp ce majoritatea se bazează pe acţiune, Freedom Force oferă tactică şi, într-o mai mică măsură, chiar role-playing. De fapt, tot ce rămâne din RPG-uri este posibilitatea de a personaliza eroii, utilizând experienţa pe care aceştia o capătă pe parcurs, dar acest lucru nu este de neglijat. De altfel, genul de care amintesc cel mai bine jocurile Freedom Force este cel al RPG-urilor tactice ca Icewind Dale.

Totul este însă pigmentat cu elementele care fac o poveste de bandă desenată. O parte dintre eroi pot zbura, alţii merg pe sub pământ sau aleargă cu viteza glonţului. Cei mai puternici pot ridica maşini şi alte obiecte de mari dimensiuni pentru a-şi ciomăgi adversarii cu ele, iar o bătălie serioasă poate avea ca rezultat demolarea unui întreg oraş. Când jucaţi Freedom Force vs The Third Reich nu aveţi nici o îndoială, vă aflaţi în mijlocul unei benzi desenate interactive. Din păcate, acesta este un lucru bun până la un punct.

Din prea mult entuziasm, producătorii au ales ca şi povestea să imite perfect stilul celor pe care le puteaţi găsi în benzile desenate în perioada de aur a acestora, prin anii '50-'60. Mai mult, replicile exagerat de lungi şi sforăitoare sunt interpretate exact aşa cum erau interpretate şi în filmele de televiziune ale perioadei. Poate pentru un fan

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 733MHz, 128MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-4 (LAN, ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: O LUME DESENATĂ

Lucrul care impresionează din start la Freedom Force vs The Third Reich este dragostea evidentă a producătorilor faţă de sursa de inspiraţie. Manifestată şi în mod negativ în partea de scenariu, această dragoste are totuşi efecte benefice atunci când vine vorba despre grafică. Lumea în care acţionează membrii echipei Freedom Force este una intens colorată, plină de personaje excentrice şi peisaje exotice, într-un fel prăfuită de trecerea timpului, într-un fel vie şi convingătoare. Ecranele de încărcare ale misiunilor iau forma unor coperţi de bandă desenată şi impresionează de fiecare dată. Fiecare personaj are o poveste personală, spusă prin intermediul unei animaţii rudimentare care merge tot pe ideea de bandă desenată, dar această parte nu poate fi lăudată prea mult pentru că suferă de aceleaşi probleme de scenariu ca şi restul jocului.



Supereroii din joc nu sunt extraordinar de puternici, trebuie să lucreze împreună pentru a elimina cei mai serioşi inamici.







înrăit care trăieşte în trecut, acesta este un lucru bun, dar mie ideea de a scrie un scenariu prost în mod intenţionat mi se pare de-a dreptul stupidă şi aş fi ales fără ezitare o parodie sau măcar o versiune modernizată a genului de poveste folosit de benzile desenate din epoca lor de aur.

În afară de asta, chiar dacă nivelurile jocului dau dovadă de inspiraţie la nivel vizual, nu acelaşi lucru se poate spune şi despre jucabilitatea lor. Fie că înfrunţi mutanţi gigantici pe străzile unui oraş în ruină, fie că te baţi cu soldaţi nazişti într-o fortăreaţă a trecutului, luptele au toate cam aceeaşi structură simplistă şi nici măcar diferitele abilităţi ale eroilor nu ajută la eliminarea acestei repetitivităţi. De altfel, numărul real al acestor abilităţi nu este foarte mare, multe dintre ele repetându-se de la unul la altul într-o formă puţin modificată. În general veţi avea tendinţa de a alege câţiva eroi şi a-i folosi în special pe aceştia (nu puteţi lua mai mult de patru într-o misiune), mai ales că cei folosiţi mai mult capătă mai multă experienţă, deci devin mai puternici.

Chiar şi cu aceste lipsuri, Freedom Force vs The Third Reich reuşeşte să ofere o anumită plăcere cu bătăliile sale în care este greu să te hotărăşti care sunt mai exageraţi şi bizari, băieţii buni sau cei răi, cu scenele de distrugere în masă şi cu întorsăturile de situaţie care salvează ce se poate salva din gradul de atractivitate al poveştii. Grupul de eroi conţine cu siguranţă câte ceva pentru fiecare şi este atât de numeros şi bine realizat încât cu greu aş putea găsi motive pentru a crea un erou personal folosind editorul inclus. Un spion englez din timpul celui de-al doilea război mondial, un individ condamnat la moarte pe nedrept şi revenit printre cei vii de dragul răzbunării, o adolescentă transformată într-un Genie cu covorul zburător aferent sunt doar câteva dintre numeroasele personaje pe care le aveţi la dispoziţie pe parcursul celor 14 misiuni.

Analizând defectele şi calităţile lui Freedom Force vs The Third Reich, este clar că ele sunt cam aceleaşi ca şi cele ale originalului. Dar, dacă în 2002 ne permiteam să privim Freedom Force printr-o pereche de ochelari cu lentile roz, de dragul originalităţii sale, de data aceasta nu ne mai putem permite să facem acelaşi lucru. Continuarea ar fi trebuit să facă mai mult şi nu prea reuşeşte. Este neplăcut să vezi unul dintre jocurile pe care le-ai plasat în lista celor mai aşteptate ale anului, eşuând în a-şi atinge potenţialul, dar uneori trebuie să acceptăm că viaţa nu este cinstită. Freedom Force rămâne un exemplu clasic de idee genială care nu a avut parte de implementarea pe care ar fi meritat-o.

Bogdan Bridinel

PRO
- capturează foarte bine stilul vizual al benzilor desenate
- mulţi eroi interesanţi, la care se adaugă posibilitatea de a crea proprii eroi

CONTRA
- luptele nu sunt foarte tacticizate, aceeaşi tehnică se aplică în fiecare dintre ele
- dialoguri lungi, plictisitoare şi interpretate într-un stil foarte neplăcut

JOCURI ALTERNATIVE
Freedom Force vs The Third Reich

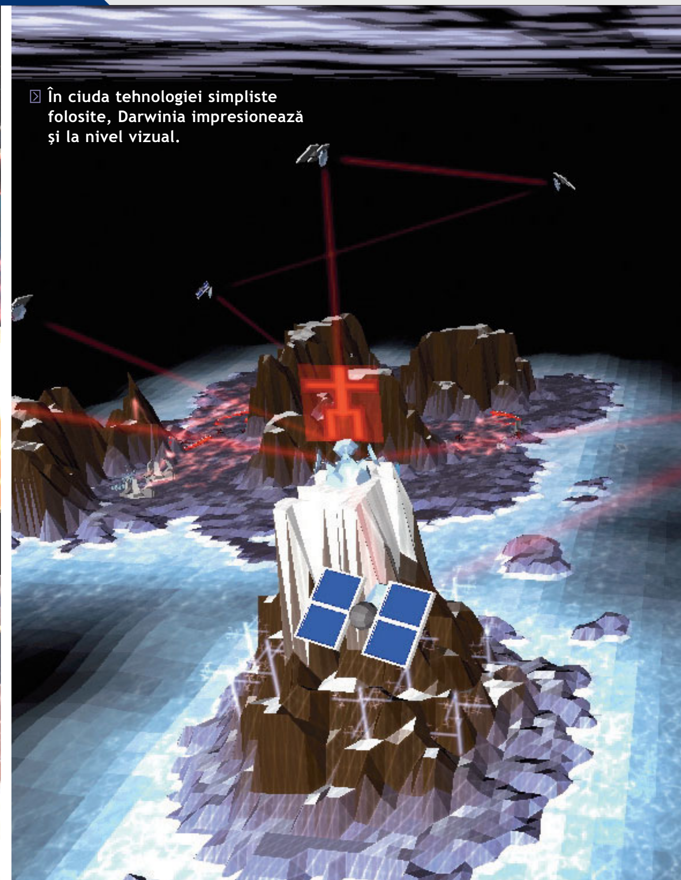
Freedom Force

Icewind Dale 2

VERDICT
Ca lenjeria Victoria's Secret: mult stil, puţină substanţă

7




În ciuda tehnologiei simpliste folosite, Darwinia impresionează şi la nivel vizual.

PREŢ: 39.99€ • PRODUCĂTOR: INTROVERSION • PUBLISHER: PINNACLE • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.DARWINIA.CO.UK

DARWINIA

De la creatorii lui Uplink vine un alt joc foarte simplu, dar captivant.

DACA V-AŞ ÎNTINDE MÂNA ŞI V-AŞ SPUNE SĂ păşiţi cu mine pe apă aţi face-o? Îmi imaginez că nu şi asta mă întristează la culme, pentru că sunt convins că numai o asemenea putere de convingere m-ar putea ajuta să vă fac să credeţi că Darwinia, jocul din care puteţi vedea imagini mai sus, merită să îşi găsească drumul pe harddisk-urile şi în inimile voastre. Mi-aş dori să pot ţine imaginile ascunse până la momentul oportun şi să vi le înfăţişez abia după ce v-am pregătit pentru ele. Altfel risc să vă pierd înainte de a începe şi să vă văd dând pagina înainte de a citi textul, înainte de a afla despre minunea care se ascunde în spatele acestor compoziţii cromatice aparent fără nici un sens. Dar hei, vedeţi acolo în colţ un număr? Este 9, asta sigur valorează ceva, nu?

Aşadar, încercaţi să vă desprindeţi de preconcepţiile pe care cu siguranţă le aveaţi când aţi păşit aici şi lăsaţi-mă să vă lămuresc de ce un joc a cărui instalare completă ocupă 30Mb pe disc şi a cărui grafică aruncă practic la gunoi conceptul de textură are o notă mai mare decât altele care au costat milioane de dolari şi au necesitat ani de muncă.

Prima revelaţie: Darwinia nu este un joc de strategie, nu este unul de acţiune, nu este un RPG. Ar fi impropriu chiar şi să îl declar o combinaţie a acestor genuri (deşi se poate spune că împrumută câte ceva din fiecare şi o mie de alte lucruri din alte părţi) pentru că, una peste alta, Darwinia este Darwinia. Un joc atât de original încât sfidează orice comparaţie.

O explicaţie mai previzibilă: Darwinia este o lume. Una virtuală, locuită de inteligenţe artificiale dotate cu suflet şi admirabil construită ca un monument omagial al epocii Spectrum (chiar al lumii calculatoarelor în general; darwinienii recoltează poligoane pentru a genera energie, duc o luptă pe viaţă şi pe moarte cu viruşii şi lasă în urma lor după moarte suflete care le depozitează memoria). Această lume este devastată de un atac viral de proporţii, iar jucătorul, sub îndrumarea inginerului care a construit totul, trebuie să readucă istoria pe făgaşul cel bun.

Foarte rar veţi întâlni un joc mai bine explicat decât Darwinia. Deşi este atât de ieşit din comun, nu vă va lăsa niciodată derutaţi sau blocaţi de incapacitatea de a înţelege un anumit aspect al său. Fiecare element este descoperit şi explicat pe parcurs, ceea ce scoate în evidenţă o altă calitate a jocului: nu-şi descarcă toate ideile asupra jucătorului în primele minute, lăsându-l apoi să le aplice cum ştie pe parcursul întregii aventuri, ci evoluează treptat, introducând noutăţi până la sfârşit.

Primul lucru pe care îl descoperiţi sunt soldaţii. Folosind un sistem de gesturi cu mouse-ul, în Darwinia puteţi crea unităţi pe câmpul de luptă şi stabili armamentul acestora. Dar nu vă gândiţi la

CE TREBUIE SĂ UITAŢI

Există câteva aspecte de care trebuie să nu ţineţi cont dacă vreţi să vă bucuraţi de Darwinia. În primul rând, ideea că un joc are nevoie de AI şi pathfinding bun. AI-ul pe care-l veţi întâlni aici este primitiv şi uneori chiar prostănac, dar întregul joc este construit în jurul acestui fapt, ideea fiind că trebuie să controlaţi totul cu atenţie, nu să lăsaţi micile creaturi virtuale să se descurce singure. În al doilea rând, încercaţi să nu vă gândiţi că grafică bună înseamnă antialiasing, texturi detaliate, pixel shader. Vizual, jocul este un adevărat spectacol. Prin mijloace foarte simple, producătorii au reuşit să creeze câteva peisaje splendide şi să dea personalitate construcţiilor simpliste care sunt creaturile. Similar, sunetele amintesc de cele primitive din era Spectrum, dar se potrivesc perfect cu decorul şi contribuie la naturaleţea lumii virtuale în care se petrece acţiunea. S-ar putea ca şi sistemul de gesturi cu mouse-ul să vi se pară puţin peste mână, dar trebuie să înţelegeţi că el ...

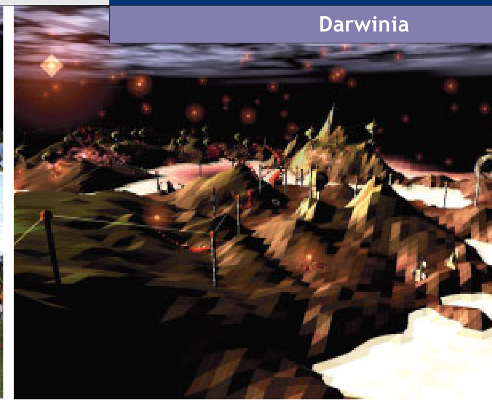
SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 600MHz, 128MB RAM, 16MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1

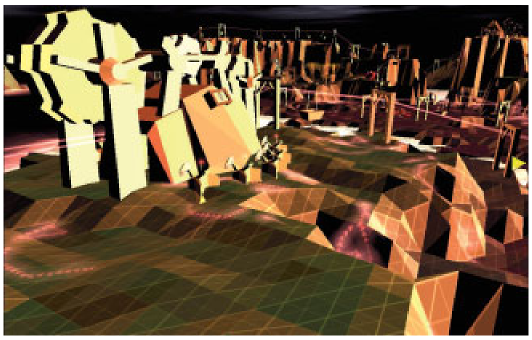
INGREDIENTUL MINUNE: UNICITATEA

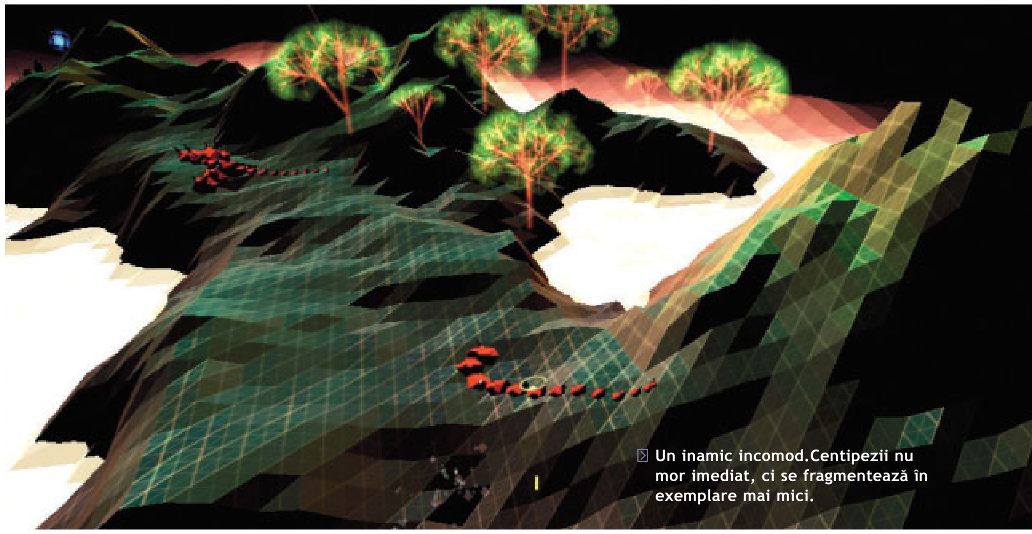
Situația este clară. Dacă ratați Darwinia nu este ca și cum ați rata un FPS foarte bun sau un RTS de referință. Darwinia este singurul, primul și aproape cu siguranță și ultimul reprezentant al genului său, deci ratând-ul pierdeți ceva ce nu veți mai putea găsi niciodată în altă parte. Asta nu ar însemna nimic dacă nu ar trece și testul de calitate, dar o face cu brio și nu aveți absolut nici o scuză pentru a-l evita. În timp ce FPS-ul cel mai fierbinte al lunii s-ar putea să vi se șteargă din memorie după o vreme sau să vi se amestece în cap cu altele, mult prea asemănătoare, de Darwinia vă veți aminti mereu cu claritate, ca fiind joculețul ciudat și captivant care v-a scos măcar pentru scurt timp din rutina în care modul de funcționare al industriei jocurilor v-a încorsetat.



Acest personaj vă oferă sfaturi și explicații pe tot parcursul jocului.







Un inamic incomod.Centipezii nu mor imediat, ci se fragmentează în exemplare mai mici.

strategie. Fără ajutor din partea jucătorului, soldații mai folosesc laserul din când în când ca să nu se confunde cu peisajul, dar sunt departe de a fi eficienți. Nu puteți controla decât o trupă la un moment dat și, în cea mai mare parte a timpului, asta veți face. Într-un stil pe care, ca să fie cât mai simplu de înțeles, l-aș compara cu cel din Diablo, ordonați deplasarea trupei prin click stânga, trageți cu laserul folosind click dreapta și lansați rachete sau grenade, în funcție de echipamentul activat, printr-o combinație a celor două butoane.

Șocant este că unitățile nu costă nimic. În afară de micii darwinieni, uneori importanți și prin număr, nu există resurse, iar misiunile nu pot fi de obicei pierdute (excepțiile fiind tocmai cele în care trebuie să contabilizați omuleții verzi). Ați putea să considerați acest lucru ca fiind stupid, dar trebuie să rețineți că dacă o misiune nu poate fi ratată, asta nu înseamnă și că este ușor de îndeplinit. Numărul maxim de unități este la început trei și crește foarte puțin pe parcurs, în urma cercetărilor științifice. Și, dacă inginerii (responsabili cu adunarea sufletelor și cu alte treburi casnice) se mai descurcă singuri, soldații sunt atât de incompetenți pe cont propriu încât rareori merită să aveți mai mult de o trupă.

Există mai multe astfel de prejudecăți la care va trebui să renunțați pentru a vă adapta modul de gândire la Darwinia. Printre altele, ați putea asocia clădirile de pe hartă ce pot fi cucerite cu bazele din RTS-uri, dar în realitate trebuie să vă obișnuiți cu ideea că nu este nevoie să le apărați și de multe ori nici nu mai este nevoie să reveniți la ele după ce le-ați folosit o dată. La fel, trebuie să vă obișnuiți cu gândul că moartea unei trupe nu înseamnă o pierdere, deci o puteți sacrifica fără remușcări pentru a atinge un obiectiv sau pur și simplu pentru a crea alta într-o zonă îndepărtată, în loc să pierdeți timp transportând-o acolo pe cea actuală.

Acesta este, pentru mine, cel mai mare merit al lui Darwinia. M-a făcut să gândesc altfel, într-un moment în care credeam că toate convențiile genurilor sunt bătute în cuie pentru veșnicie. M-a surprins, într-un moment în care credeam că sunt imun la surprize.

M-a încântat, oferindu-mi jucării noi, pe care nu le mai avusesem până atunci. La un nivel mai primar, meritul său este că are ritm și știe să captiveze, oferind combinația ideală de acțiune frenetică, momente care necesită gândire și sugestii continue despre lucrurile interesante care urmează să apară.

În ceea ce privește cel mai mare defect al său, acesta nu prea are legătură cu jocul efectiv. Dată fiind longevitatea destul de scăzută, Darwinia ar fi trebuit să fie ceva mai ieftin. Sigur, comunitatea realizează deja mod-uri care-i vor prelungi viața și se pare că va exista și un expansion pack, dar parcă 40€ pentru un joc cu 10 misiuni este exagerat. Cred că prin acest preț cei de la Introversion și-au micșorat, nu crescut, profiturile și ar fi trebuit să se gândească mult mai bine înainte de a lua decizia. Alte mici probleme, cum ar fi acela că sistemul de shortcut-uri poate intra în conflict cu cel din Windows (de ce Alt-Tab pentru a trece de la o unitate la alta? de ce?), pot fi cu ușurință ignorate de dragul frumuseții întregului, dar problema financiară este una importantă și este posibil ca din cauza ei Darwinia să sfârșească uitat, doar din acest motiv stupid.

Dar, dacă există un joc realizat în ultimii ani care merită să i se acorde o șansă în ciuda potențialului său de a dezamăgi, acela este Darwinia. Nu-l ignorați. Peste ani, sentimentul acela iritant, că ați pierdut ceva important și nu mai știți nici măcar ce, s-ar putea să fie cauzat de el.

Bogdan Bridinel

PRO

- inovator și inteligent
- menține jucătorul în priză oferindu-i mereu noutăți
- univers fermecător, deși foarte neobișnuit

CONTRA

- este cam scurt și nu are un mod de multiplayer
- folosirea unor shortcut-uri din Windows cauzează câteva mici inconveniențe

JOCURI ALTERNATIVE

- Darwinia
- Cannon Fodder
- Syndicate Wars

VERDICT

Fantastic și în afară de asta unic, ceea ce îi sporește valoarea

9



Continuarea surprinzător de reuşită a unui joc obscur şi plin de probleme.



Există şi scenarii mai scurte, ca acesta în care forţele lui Rommel se luptă să controleze Africa.



PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** PARADOX • **PUBLISHER:** KOCH MEDIA • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.HEARTSOFIRON2.COM

HEARTS OF IRON 2

Cuceriţi lumea cu Albania! Dar să ştiţi că este la fel de greu ca în realitate.

UNUL DINTRE CLIŞEELE jurnalismului din domeniul jocurilor, varianta noastră pentru "meciul se joacă pe contre" al prezentatorilor de fotbal, este "ar fi un joc excelent dacă nu ar avea această problemă, aşteptăm o continuare care să o elimine". În mod invariabil însă continuările îmbunătăţesc grafica sau aduc tot felul de alte noutăţi pe care nu le-a cerut nimeni, în timp ce problema vitală, care strică jocul, este repetată la nesfârşit, oricât de multe continuări ar avea acesta. Hearts of Iron 2 este singura excepţie de la această regulă pe care mi-o pot aminti.

Primul joc a trecut neobservat atât de noi, cât şi de majoritatea lumii, dar nici cei care l-au încercat nu l-au considerat foarte spectaculos. Excesiv de complicat, prost documentat şi plin de bug-uri, Hearts of Iron nu părea o idee de viitor. Surprinzător însă, partea a doua acoperă exact aceste probleme, fiind nu doar mult mai bine realizată din punct de vedere tehnic, dar şi mai simplificată la partea de management şi mai bine explicată prin intermediul tutorialului cu mai multe episoade şi al unui manual foarte stufos.

Chiar şi aşa, în primele minute de joc am trăit o senzaţie acută de panică, total copleşit de ceea ce aveam de făcut. Ideea este aceea de a controla una dintre ţările lumii pe parcursul celui de-al doilea război mondial, administrând economia, comandând cercetările ştiinţifice, conducând negocieri diplomatice şi chiar controlând acţiunile unităţilor militare. Sarcina este monumentală şi, pe deasupra, totul se desfăşoară în timp real. Ce-i drept, există posibilitatea de a pune pauză şi a lua decizii, posibilitate absolut vitală în condiţiile date.

În cele din urmă, pentru a putea juca repede şi a avea timp suficient pentru decizii, am hotărât să setez viteza jocului la maximum posibil şi să pun pauză atunci când consider că trebuie dat un ordin. Astfel, Hearts of Iron 2 devine jucabil, dar dimensiunea şi complexitatea sa sunt în continuare o piedică pentru un începător. Pe termen lung, tocmai această bogăţie de posibilităţi şi această minuţiozitate cu care a fost recreată umanitatea în momentul său cel mai întunecat fac jocul captivant şi, dacă reuşiţi să treceţi de partea intimidantă, veţi descoperi că aveţi ce juca (4 campanii, 174 de ţări!) până la anul, când probabil o să apară Hearts of Iron 3.

Totuşi, eu cred că o dată cu această a doua parte a sa, seria Hearts of Iron a ajuns la potenţialul său maxim. Nu mai este nici o problemă de execuţie în el, ci chiar conceptul în sine îl împiedică să devină jocul perfect. În Civilization, un joc la fel de complex şi uriaş, totul începe de la un settler şi un muncitor. Aici te trezeşti de la început cu o naţiune complet dezvoltată şi trebuie să petreci prima parte a oricărui joc familiarizându-te cu situaţia sa din toate punctele de vedere, iar complexitatea este de la început exact la fel de mare ca şi la sfârşit. Nici sistemul în timp real, cu toate opţiunile sale de control al vitezei, nu mi se pare potrivit pentru un joc de strategie atât de complicat.

Dar, pentru cineva care nu mai are răbdare până la apariţia lui Civilization IV sau care preferă ceva cu mai mult război, Hearts of Iron 2 este cu siguranţă o alegere bună. Numai răbdare să aibă.

Bogdan Bridinel

VERDICT

Exagerat de complicat pentru mulţi, delicios de complex pentru alţii

8

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 128MB RAM, 4MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-32 (LAN, ONLINE)

Cea de-a patra parte a unei serii care ar trebui să detroneze Colin McRae Rally.









PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: EVOLUTION • PUBLISHER: SCEE • DISTRIBUITOR: SONY/BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.WRC4-THEGAME.COM

WRC 4

Din nou pe patru roţi spre titlul de campion mondial

LA UN MOMENT DAT, ca observator mai puţin implicat în fenomen, trebuie să te întrebi: care este diferenţa dintre toate simulatoarele de raliu de pe piaţă? Oricât ar pretinde fiecare că ocupă o anumită nişă - cel mai realist, cel mai jucabil, cel mai spectaculos ca grafică, cel mai bogat în trasee etc. -, realitatea este că pentru a sesiza deosebirile trebuie să te uiţi cu destul de multă atenţie şi să le cauţi în mod activ. Un lucru de altfel dezamăgitor, pentru că, sărind de la Colin McRae Rally la WRC, mă aşteptam ca anumite lucruri care mă deranjează de o eternitate la primul să nu se regăsească în celălalt. Mecanismul de teleportare care te readuce pe traseu imediat ce te abaţi prea mult de la el există însă din păcate şi aici. Cu atât mai enervant cu cât se declanşează înainte de a ajunge la capătul unei căderi în gol, ceea ce înseamnă că sărind într-o prăpastie nu defectaţi maşina în nici un fel, în timp ce zgâriind un copac de pe drum vă puteţi crea destule probleme.

Totuşi, nu este cazul să încep pe un ton atât de negativist. Chiar dacă nu se distinge de competitorii săi într-un mod spectaculos, WRC mi se pare totuşi cel mai reuşit reprezentant al genului şi este păcat că nici la cea de-a patra ediţie nu a ajuns să capete recunoaşterea pe care ar merita-o.

Este destul de ciudat. Deşi a depus efortul de a achiziţiona licenţa oficială a campionatului mondial de raliuri, care-i acordă dreptul exclusiv de a folosi numele maşinilor şi piloţilor din realitate, Sony nu pare să se străduiască la fel de mult să promoveze jocul. La rândul lor, fanii jocurilor de curse nu par dispuşi să-i acorde foarte multe şanse, poate tocmai temându-se că, fiind un joc oficial, este inferior celor care sunt nevoite să se impună prin forţe proprii.

Capitolele la care impresionează cel mai mult WRC 4 sunt grafica şi dimensiunea. Adică este un joc frumos şi un joc foarte, foarte mare. Distanţa la care puteţi vedea este remarcabilă pentru un joc de PlayStation, iar gradul de detaliu este la rândul său impresionant. Traseele sunt foarte spectaculoase şi dau o senzaţie de naturaleţe mult mai mare decât cele din CMR, poate şi pentru că nu sunt atât de comprimate, lăsând ocazional pedala de acceleraţie să rămână apăsată mai mult timp.

Asta nu înseamnă automat dificultate mai mică. Din punctul de vedere al modului de control se află cam pe acelaşi palier de realism cu CMR, deşi există anumite diferenţe. Pe de o parte, de obicei, maşina se comportă parcă într-un mod mai natural, dar pe de alta se răstoarnă parcă prea uşor şi are o abilitate puţin cam ciudată de a urca pe anumite suprafeţe foarte înclinate.

Există un mic detaliu care, cred eu, încapsulează esenţa WRC 4. Copiloţii adaugă, pe lângă datele despre traseu, diverse comentarii care-i fac să pară mai reali decât în alte jocuri. Observă când s-a defectat ceva, ţipă la pilot când acesta o ia în sens invers şi aşa mai departe. Este un alt element care sporeşte senzaţia de imersiune, dar nu poate fi menţionat fără a observa că acelaşi copilot aşteaptă foarte mult până se hotărăşte să anunţe următorul element al traseului, de parcă i-ar fi teamă ca jucătorul să nu uite până ajunge acolo. Rezultatul este că uneori se poate să afli prea târziu ce urmează şi să simţi că alergi pe un teren necunoscut, legat la ochi. Imersiv şi plin de detalii bine gândite, WRC 4 este totuşi puţin cam inconsecvent.

Bogdan Bridinel

VERDICT

Are destule aspecte care pot fi îmbunătăţite, dar rămâne un joc de calitate

8

SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-16 (ACEEAŞI CONSOLĂ, ONLINE)

REALITATEA REÎNCĂRCATĂ

SAU CUM DIAVOLUL SE ASCUNDE ÎN DETALII

"La îndemnul şarpelui, Eva i-a oferit mărul lui Adam. Adam a muşcat din el şi, fără să ştie, a înghiţit o bucată cu tot cu un vierme. Astfel amândoi au fost infectaţi şi Administratorul i-a scos din reţea, spunându-le: "Vă voi muta într-un domeniu separat şi nu veţi mai avea acces la workgroup până nu sunteţi devirusaţi". Şi după ce i-a exilat a instalat un firewall, pentru a păstra securitatea bazei primare de date."

Vechiul Testament, versiunea 2.1beta

Unele dintre cele mai ciudate lucruri se întâmplă noaptea foarte târziu sau, în funcţie de punctul de vedere, dimineaţa foarte devreme. Există un moment de cumpănă cam pe la ora 4AM când, după cum se ştie, Realitatea are foarte puţini utilizatori online şi echipele de suport tehnic pot interveni liniştite pe serverele locale. În cazuri extreme, când situaţia o cere, tehnicienii pot chiar solicita un reboot. Atunci Administratorul restartează Realitatea şi, în cele mai multe cazuri, totul revine la normal. Cu mici schimbări sau adăugiri, după caz. Este ceea ce în termeni tehnici se numeşte "Realitate Reîncărcată".

Credeţi poate că vorbesc în dodii. Probabil că în locul vostru nici eu n-aş înţelege mare lucru. Sper că lucrurile vor deveni puţin mai clare, dacă vă voi povesti de la început. De când ne-am întâlnit cu grupul restauratorilor de Realitate.

***

Plecasem împreună cu vecinul şi amicul meu Tavi de la o petrecere care se întinsese până înspre ziuă. Frigul dimineţii nu reuşise să ne tempereze euforia elucubrantă şi ne aduceam aminte foarte amuzaţi de cum veniseră vecinii cu poliţia la uşă pentru că făceam prea mult tărăboi şi noi încercam să le demonstrăm că muzica nu are cum să fie prea tare din moment ce cineva reuşea să doarmă cu capul lângă boxe. Acel cineva era beat ciucure şi avea o lumânare aromatizată aprinsă lipită cu scoci de frunte.

Încă îmi mai ştergeam lacrimile de râs când am văzut calul. Era roz şi mânca ceva dintr-o ladă de gunoi. M-am frecat din nou la ochi. Era tot acolo şi la fel de roz.

- Hei, l-am înghiontit pe Tavi. Vezi şi tu ce văd şi eu?
- E o întrebare capcană? chicoti Tavi. Nu e ora potrivită pentru meditaţii metafizice.
- Nu, vroiam să ştiu dacă vezi şi tu calul ăla. Cel roz, am zis, ca să elimin orice posibilitate de confuzie.

Tavi se holbă în direcţia în care priveam, se frecă la ochi, privi din nou, după care îmi replică resemnat.

- Ţi-am zis eu că mi s-a părut ceva în neregulă cu ce era în sticla aia de trei sferturi pe care am găsit-o în dulap. Acum suportăm consecinţele.

Cu un oarecare efort (nu e uşor să te apleci când de-abia te ţii pe picioare) am pescuit de pe jos o cutie goală de Cola şi am aruncat-o în cal. Calul tresări, părăsi cu regret ce mesteca în pubelă şi îmi aruncă iritat o privire tăioasă.

- Auzi amice, nu ţi-a fript nimeni o copită în meclă în ultima vreme? S-au umflat biscuiţii în tine?
- P-p-ppoftim? a fost tot ce am putut să zic în timp ce calul vorbitor se apropia tacticos de mine şi mă scrută de sus în jos. De aproape mirosea bizar a bomboane mentolate Cip, un miros care îmi aducea aminte de copilărie. O perioadă în care aveam o frică inexplicabilă de cai. Şi de iepuri. Şi de cocoşul negru care sărea la gât din curtea bunicilor.

Nările care îmi fremătau în faţa ochilor începură să se asemene din ce în ce mai mult cu două ţevi de shotgun gata să îmi explodeze în faţă, când brusc o voce răguşită întrerupse tensiunea.

- Aloo, faşă lungă, ce herghelia mea cauţi aici?!

Calul pufni dispreţuitor şi se întoarse la lada lui de gunoi. Eu m-am întors să văd cine era salvatorul meu inoportun. Din spatele lui Tavi, care încă mai stătea cu gura căscată, se apropia rapid un individ mustăcios, îndesat, cu o salopetă portocalie pe care scria DEPT. TEHNIC. Ceva mai în spate, un grup de patru indivizi ce puteau fi încadraţi dintr-o privire în categoria instalator/electrician/tipul de la cablu veneau ceva mai agale.

- Gogule, probleme mă? strigă unul dintre ei.
- Păi se putea, tu-i grijania măsii, scrâşni din dinţi mustăciosul. Dorele, ia sună tu la centru şi zi-le că avem o anomalie în sectorul 3, pe Feteşti. Băieţi, e de mult calul ăsta aici?
- Nene, nu ştim, noi eram în trecere, zise Tavi. Ne grăbeam către Spitalul 9 pentru un control, zise el trăgându-mă de braţ.
- Foar-te amu-zant! accentuă sacadat individul pe care aparent îl chema Gogu. Staţi aici să daţi cu semnătura ca martori pe procesul verbal de constatare pentru că după aia ne trezim că ne impută ăştia restart-ul din salariu.

Unul dintre ceilalţi indivizi, un slăbănog înalt cu o bretea desfăcută la salopeta portocalie ne întinse un clipboard cu o foaie de hârtie trasă prost la xerox, de pe care nu se înţelegea mai nimic.

- Semnaţi aici că aţi fost martori la anomalie şi că sunteţi de acord să nu veniţi cu pretenţii de compensaţie în caz de efecte secundare după ştergerea memoriei.
- Ştergerea...compensaţie...ce...cum? am bâguit anemic.
- Gogule, eşti gata, că mă mănâncă degetele să apăs pe butonul de reset, strigă Dorel deschizând o servietă ponosită în care se găsea ceva asemănător unui telefon de campanie.
- Stai aşa, zise îndesându-mi un pix în mână, să semneze oamenii ăştia. Şi fii atent cum închizi toate aplicaţiile să nu faci ca data trecută când ai lăsat jumătate de Bucureşti fără curent.

Complet năuc am mâzgălit o semnătură pe hârtie şi i-am pasat-o lui Tavi, deja curios să văd ce o să urmeze.

Zâmbind ca un maniac, Dorel apăsă pe un buton. Pentru o clipă nu se întâmplă nimic, după care răsună o muzică sinistră, ceva în genul unei coloane sonore pentru o operaţie de apendicită. Părea că cineva sughiţă într-o trompetă în timp ce este lovit cu o tingire peste ceafă. Clădirile din jur începură să dispară una câte una, urmate fiind de stradă şi de copaci, de ghenă şi de calul cel roz, lăsând în urmă o pătură gri infinită. Apoi se auzi un zgomot monumental de pian aruncat pe scări şi peisajul de mahala comunistă apăru la loc în toată splendoarea lui.

Lipseau doar calul şi grupul de indivizi în uniforme portocalii. La capitolul lucruri pozitive, apăruse soarele, deci era ceva mai cald.

- Eh, ce zici? l-am întrebat pe Tavi.
- Ce? zise el confuz. Faza cu poliţia? Şi ăla care adormise cu capul pe boxă, da, bestial, spuse şi râse răguşit.
- Nu mă, faza cu calul. Ce zici de faza cu calul?

Tavi mă privi trifazic.

- Care cal?

O presimţire dubioasă începu să mi se strecoare în minte.

- Calul roz... am mai făcut o încercare.
- Ştii, şi eu vedeam cai verzi pe pereţi, dar au dispărut după ce am împlinit 12 ani şi am renunţat să mai beau antigel. Cai roz n-am văzut niciodată însă. Cred că ar fi cazul să te îndrepţi spre casă şi să dormi. Ceea ce voi face şi eu.

Sfatul părea bun. Aşa că am decis că ar fi cel mai bine să tac şi să mă conformez. În fond, ce aş fi avut de câştigat dacă mă încăpăţânam să îi povestesc evenimentele recente.

A trecut ceva vreme şi uitasem deja incidentul, dacă vă vine să credeţi, când toată povestea mi-a fost adusă foarte clar în minte de o nouă întâmplare ciudată. Mă întorceam într-o seară acasă cu metroul. Citeam dintr-o carte, ca de obicei, altfel aş muri de plictiseală. La un moment dat, am avut un sentiment ciudat. Rămăsesem singur în compartiment şi metroul mergea deja de ceva vreme fără să mai oprească în vreo staţie. Am închis cartea şi am aşteptat să mă conving. Au mai trecut două minute. Tunelul părea că se întinde la infinit.

Tocmai când începusem să mă impacientez, a ajuns într-o staţie. Pe care, surpriză, n-o mai văzusem în viaţa mea. În vagon s-au urcat doi indivizi în costume gri. Unul dintre ei avea ochelari cu rame groase negre, care îi dădeau o imagine de profesor de germană. Se aşezară unul în stânga mea, unul în dreapta mea.

- Ai un timecode diferit de al celorlalţi utilizatori ai Realităţii. Ai rămas rezident în memorie în timpul unui reset. Asta creează probleme din nenumărate puncte de vedere, zise profesorul de germană. Nu avem decât o singură soluţie.
- Să mă ucideţi?! am zis pierit.
- Heh, râse sec celălalt individ. Ce bine ar fi să fie atât de simplu. Dar, din păcate, facem parte dintr-un sistem birocratic. Va trebui să mai complezi nişte formulare. După care vom restaura un back-up. Vei uita ultimele două săptămâni. Inventăm un pretext: te loveşti la cap, amnezie pe termen scurt ş.a.m.d. Problema este rezolvată. Aşa că, dacă eşti drăguţ, să semnezi aici, aici şi pe pagina a treia în partea de jos, zise împingându-mi în faţă un clipboard cu o hârtie şi un pix.

Am semnat cu o mână tremurândă.

- OK, zise profesorul. Acum închide ochii. N-o să doară deloc.

Ce mincinos. A durut ca naiba.

Să nu spuneţi nimănui, dar nici de data asta n-a funcţionat. Rămâne între noi.


Meet the world in a Slim new way.
26mm
ULTRA Slim INNOVATION
The World's Slimmest 26mm
LG
Life's Good
FLATRON™
ULTRA Slim SERIES (LCD L1980U, L1780U)